SUPER Famicom®

SUPER DONKEY KONG

任天堂公式ガイドブック❖スーパードンキーコング



Nintendo®

APE inc.

小学館

SUPER FAMICOM®

SUPER DONKEY KONG

任天堂公式ガイドブック❖スーパードンキーコング



Nintendo®

APE inc.

小学館

SUPER DONKEY KONG

SUPER DONKEY KONG ❖ CONTENTS

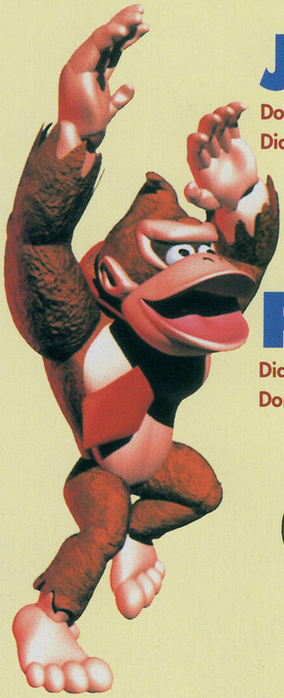


MAPの見方

スーパードンキーコングの全コースを紹介したガイドMAP。これを見れば、各コースの構成や主要アイテムのありかがひと目でわかるようになっている。MAPは旅の必需品。これから旅立つキミたちに、ぜひ役立ててもらいたい。

メインコースのMAPには、ボーナスコースの入口が青い矢印で示されている。矢印のナンバーで、ボーナスコースのMAP(114P～)を参照しよう。また、地中や画面外にある隠れたアイテム(バナナは除く)の位置が赤い引出線で、そのアイテムの種類がそれぞれのアイコンで示されている。

DONKEY & DIDDY'S ACTION





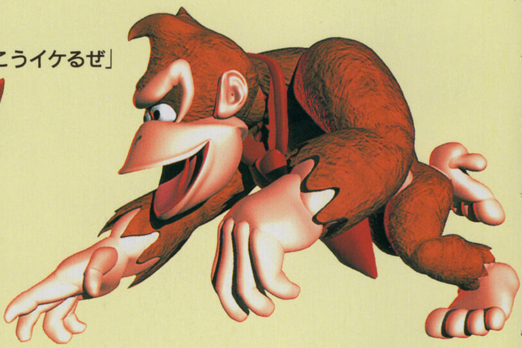
JUMP Ⓑ

Donkey「敵を踏み台にすれば、もっと高いところまでとべるぞ!」
Diddy「ジャンプ力なら、ドンキーに負けないよ」

RUN ←→/+Ⓨ

Diddy「すばしっこさは天下一品さ」
Donkey「オレ様だって、ダッシュすればけっこうイケるぜ」

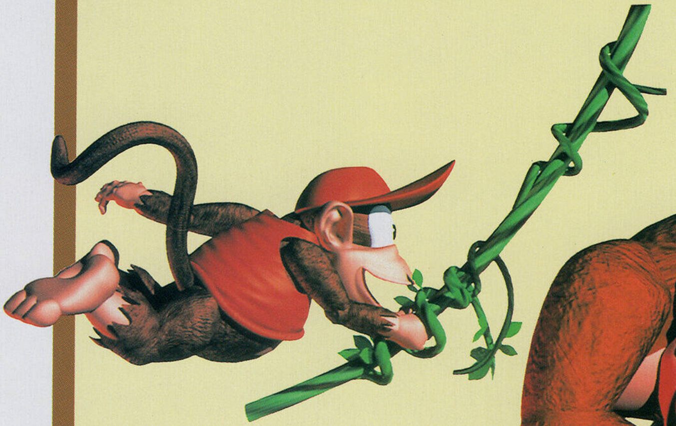




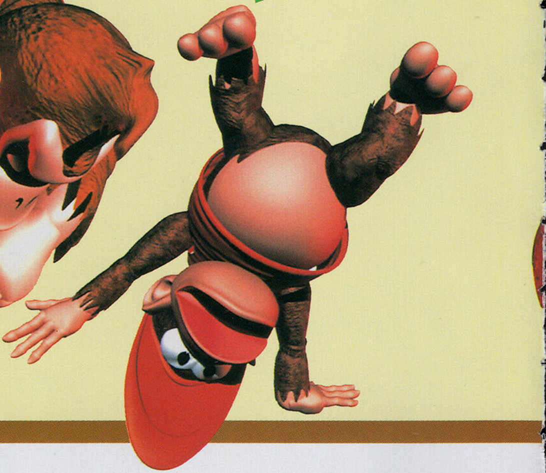
SWING ↑↓/+Ⓨ/+Ⓑ

Donkey「つるを持たせりゃ、オレたちの右に出るヤツはいないだろ」









ROLL Ⓨ

Donkey「ボーリングのピンみたいに、敵をけちらしちゃえ」
Diddy「エイッ! 横トンボはオイラのトレードマークだい」

SWIM Ⓑ

Diddy　「水の中は、小さいオイラの方が得だよね」

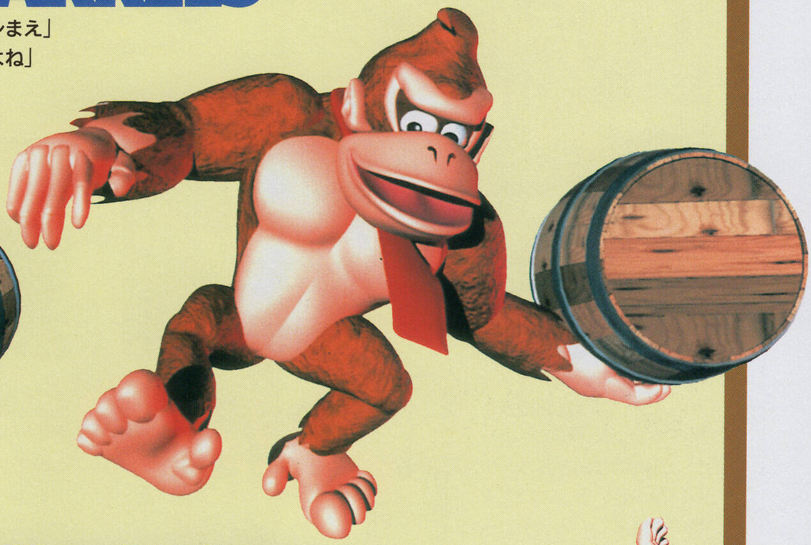




THROW BARRELS Ⓨ/+Ⓓ

Donkey「タルを持ち上げるぐらいは朝メシまえ」
Diddy　「ぶん投げるだけがノウじゃないよね」





HAND SLAP Ⓨ+Ⓓ

Donkey「オレ様の怪力なら、地面をたたくだけでハンパな敵はオタブツさ。
地中に埋まってるモノだって、とび出してくるぞ。バシン、バシン」





TOUCH Ⓐ

「オレたちぁ、最強のタッグチーム。
力を合わせて、バナナを取りもどそう!」

FAMILY & FRIENDS & MORE

THE KONG FAMILY

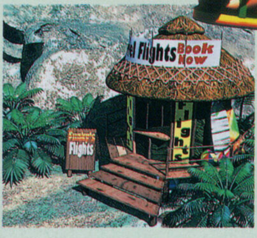


FUNKY KONG
●ファンキーコング

BARREL FLIGHTS

ブロンズ色に日焼けしたパンクサーファーは、ドンキーのマブダチ。ふだんはビーチをぶらぶらしている気楽なヤツだが、バレル航空サービスの経営者でもある。彼に頼めば、一度クリアしたコースならどこへでも連れてってくれるし、島の事情通とあって、タメになる情報を持っていることもある。









CRANKY KONG
●クランキーコング

CRANKY'S CABIN

何を隠そう、この怒りっぽいじいさんこそ、80年代にアーケードのスターだった元祖ドンキーコング。イマドキのゲームにはとんと興味がないが、若いモンと話をするのが何よりの楽しみ。うっかり気を許すと、彼の長話につきあわされてしまう。ホラ話も多いが、時には役に立つヒントも混じっている。



CANDY KONG
●キャンディーコング

CANDY'S SAVE POINT

ドンキーのステディ。ふたりはいずれ結婚するものとだれもが思っているが、キャンディーに言わせると「彼はまだ身を固めるつもりはないみたい」。盗まれたバナナを取り返すのが先決というわけだ。冒険の途中で彼女に会いに行けば、クリアしたルートをセーブしてくれる。

THERE'S MORE !

A. REGULAR BARREL 普通のタル●コングたちの武器。隠れた入口を開けることもできる。
B. DK BARREL DKバレル●普通のタルと同じだが、相棒がいなくなったときは、このタルの中に閉じこめられている。壊せば戦線復帰だ。
C. TNT DRUM TNTバレル●強力な爆薬が入っている。置いてくれば、時限爆弾としても活用できる。
D. STEEL KEG 鋼鉄製タンク●壊れにくいので、一度にたくさんの敵を倒せる。壁に向かって投げ、跳ね返ってきたところに飛び乗れば、タマ乗りならぬタル乗りもできるぞ。
E. BARREL CANNON タル大砲(オートマチック)●とび込むと、勢いよく打ち上げられる。
F. BARREL CANNON タル大砲(手動式)●とび込んで、Bボタンを押すと発射。
G. CONTINUE BARREL コンティニューバレル●壊しておくと、次回はその位置から再スタートできる。キャンディーコングのセーブバレル(SAVE BARREL)も同じデザインだ。
H. FUNKY BARREL ファンキーバレル●ファンキーコングのバレル航空サービスが運行しているエア(?)ライン。一度クリアしたところなら、どこへでも移動できる。



ANIMAL FRIENDS



ENGUARDE

●カジキのエンガード

近づくだけで背中に乗っけてくれる。乗っているあいだは、十字キーの操作だけでOK。とがったハナのダッシュ攻撃で、サメだってイチコロ。



SQUAWKS

●オウムのスコークス

他の仲間みたいに、コングたちを乗せるのはちょっと無理。でも、暗い道を懐中電灯で照らしてくれるので大助かり。



RAMBI

●サイのランビ

なんでも突き飛ばしながら、つっぱしる。がんじょうなドアも、じょうぶな角でひと突きだ。

EXPRESSO

●ダチョーのエクスプレッソ

細くて長い足は、走ると速いが攻撃には不向き。羽根をパタパタさせて空中に浮いていることができるので、敵をかわしながら進もう。ダッシュで助走をつけてジャンプすれば、かなり高いところまでとべるぞ。





WINKY

●カエルのウィンキー

だれよりも高くジャンプできるから、ジャンプ攻撃だって強力。ドンキーも触れることができないジンガーだって、やっつけることができるんだ。



BANANAS バナナ

栄養豊富なバナナだから、100本集めると1UP



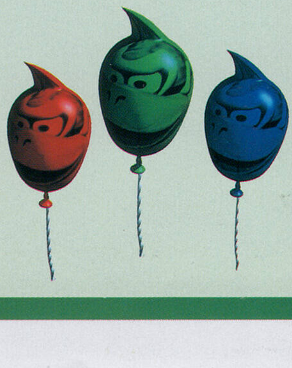
KONG LETTERS 文字パネル

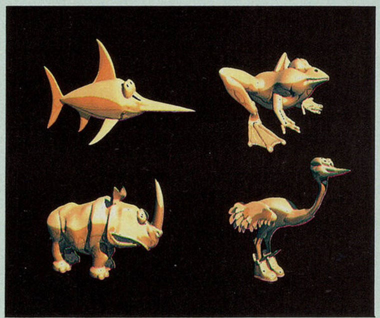
ひとつのコースで「K・O・N・G」がそろうと1UP

BALLOONS ライフバルーン

赤(1UP)、緑(2UP)、青(3UP)の3種類。

逃げないうちにつかまえよう。



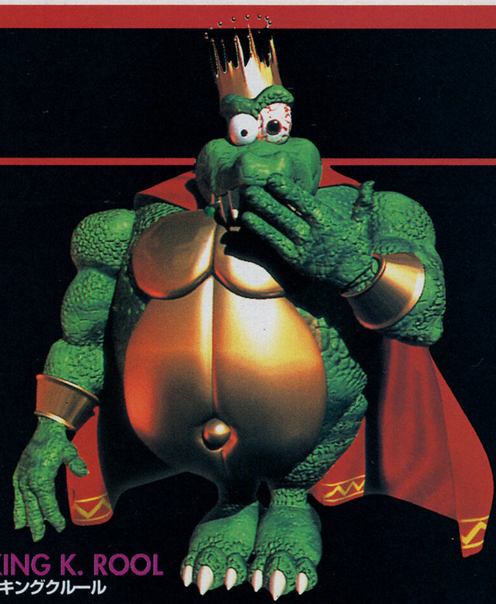


ANIMAL TOKENS アニマルトークン

同じ種類を3つ集めると、アニマルボーナスコースへ直行だ。

BADDIES

THE KREMLINGS



KING K. ROOL
●キングクルール
クレムリン軍の最高司令官。バナナどろぼうの黒幕でもある。



KRITTER
●クリッター
いちばんポピュラーなクレムリンだ。



KRUSHA
●クラッシャ
マッチョなクレムリン。並の攻撃などものともしない。

KLUMP
●クランプ
ヘルメットをかぶっているので、ディディーだと1回のジャンプでは倒せない。



KLAP TRAP
●クラップトラップ
ローリングアタックもはねのける大きな歯を持っている。





ROCK KROC
●ロッククロック
ずるがしこく変装して、奇襲攻撃をかけてくる。

OTHER ENEMIES



ZINGER
●ジンガー
背中にトゲがあるので、ジャンプ攻撃では倒せない。



NECKY
●ネッキー
頭上に注意! 空から襲ってくるぞ。



GNAWTY BEAVER
●ノーティビーバー
ヨチヨチ歩いてくるだけだが、ちょっとジャマなヤツ。



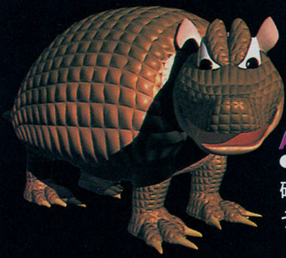
MINI-NECKY
●ミニネッキー
ココナッツ弾を吐きかけてくる。



SLIPPA
●スリッパー
ウロコでおおわれ、ヌルヌルとはいまわる。古いオイルのドラム缶に住みついている。



MANKY KONG
●マンキーコング
コングの仲間かと思いきや、コイツはオランウータン。タルを転がして攻撃してくる。



ARMY
●アーミー
硬い表皮を持っていて、ボールのように丸まって体当たりしてくる。

UNDERWATER ENEMIES



CHOMPS
●チョンプス
海にはおっかないサメがウヨウヨしているぞ。



CHOMPS Jr.
●チョンプスジュニア
小さくてもサメはサメ。油断は禁物だ。



SQUIDGE
●スクィッジ
どこからともなく現われて、突進してくる。



CLAMBO
●クランボー
そばを通ると、真珠を吐き出してくる。



CROCTOPUS
●クロクトパス
サンゴ礁のあたりをユラユラとめぐっていて、避けて通るしかない。

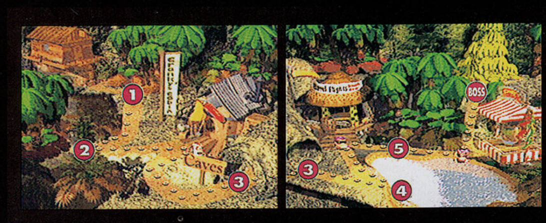

D.K
D.K
RADIALS
KONG
RADIALS



LEVEL 1

KONGO JUNGLE

コンゴジャングル



1-JUNGLE HIJINXS

バナナジャングル

2-ROPEY RAMPAGE

ロープジャングル

3-REPTILE RUMBLE

クレムリンの洞窟

4-CORAL CAPERS

サンゴの海

5-BARREL CANNON CANYON

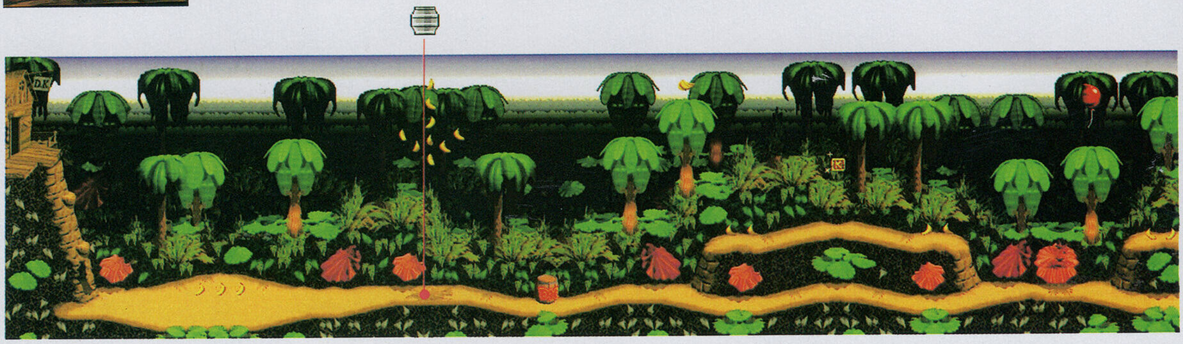
タル大砲の谷

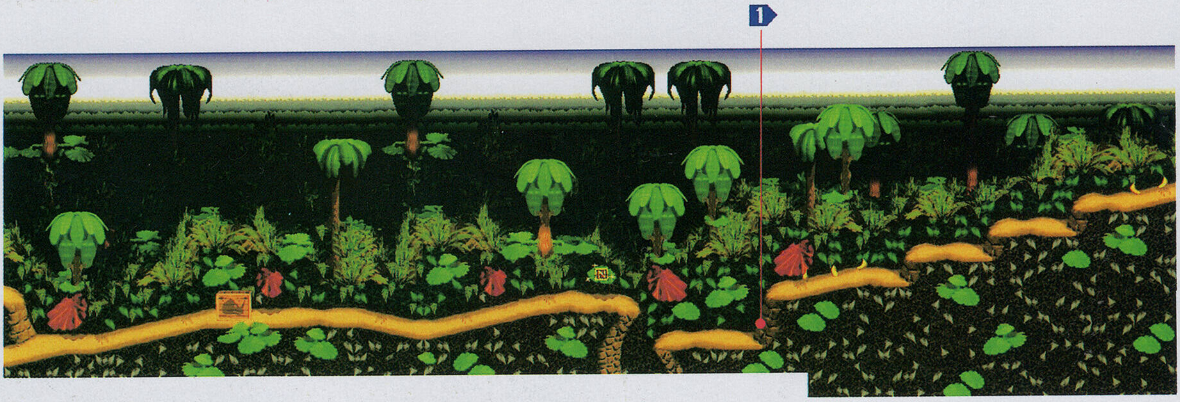
KONGO JUNGLE 1

JUNGLE HIJINXS

バナナジャングル







Special Technique

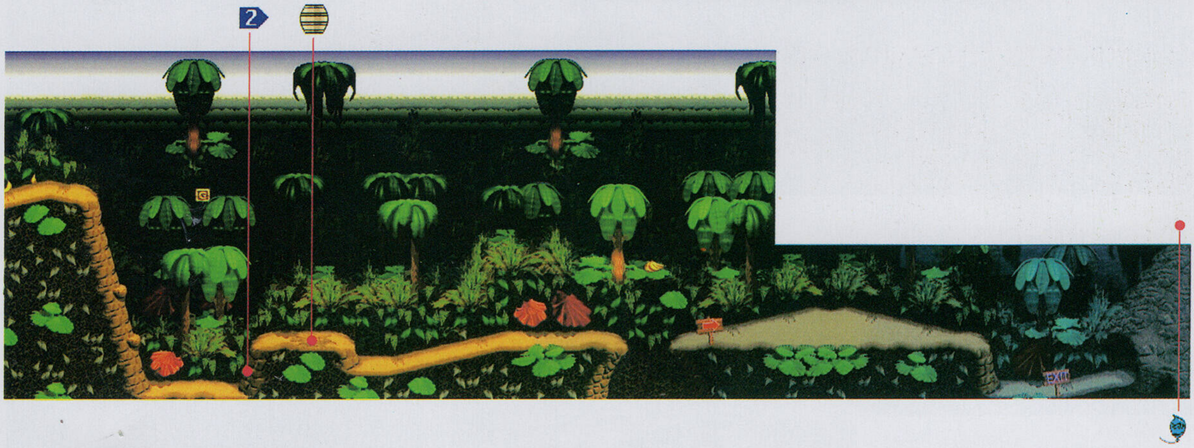
回転ジャンプ

ＭＡＰ攻略をグンと楽にする空中ワザ。まず、地面の端などから下へ落ちるような感じでローリングアタック。回転しきった瞬間にＢボタンでジャンプする。ジャンプにローリングの距離が加わって、かなりの飛距離がかせげる。また、左右のガケのあいだにほしいアイテムがある場合なども、このテクニックで取ることができる。体が落ちそうになる寸前まで、ジャンプのタイミングをグッと待つのがコツ。



スタート直後にある鋼鉄製タンクを使ってタル乗り攻撃に成功すれば、最初のボーナスステージまで無敵状態で進めるぞ。人数を増やしたい場合は、回転ジャンプで木々のあいだを渡り、バルーンを集めながらいこう。また、出口のすぐ上には3UPのバルーンがダブルで隠れている。かなり高い場所にあるので、ランビに乗って２段ジャンプをしなければ取れない。画面にコングは見えないが、まずはランビに乗ったままでジャンプ。ジャンプの頂点でAボタンを押し、ランビから降りる。降りるアクションでさらに高さがかせげるというわけだ。





2段ジャンプ



ジャンプが得意なアニマルでさえ届かない場所に、アイテムや隠し面の入口が隠れていることがある。そんなときは、まずアニマルに乗ったままジャンプし、そのジャンプの頂点でAボタンを押してアニマルから降りてみよう。降りるアクションで、ただのジャンプよりさらに少しだけ高くとんだことになる。

タル乗り攻撃



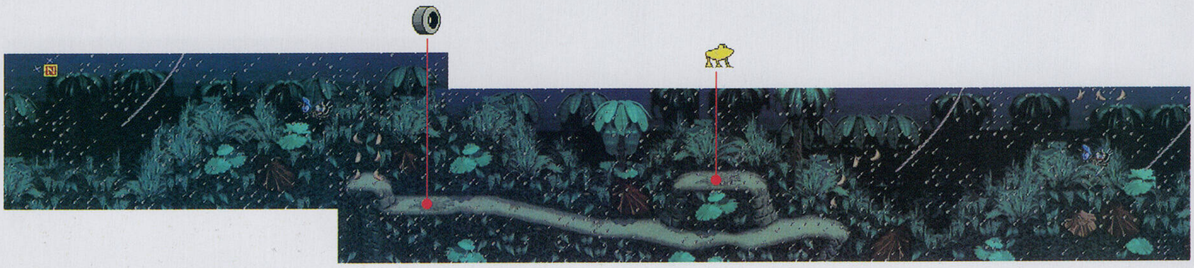
マリオの「スター」のような無敵攻撃のワザ。まず鋼鉄製タンクを進行方向と逆の壁に向かって投げる。跳ね返ってきたタンクの上にジャンプで乗れば成功。華麗にタルを操り、敵をけちらしながら進むことができる。さらに壁に隠れている秘密の入口を開けてくれることもあるが、ガケなどは原則として飛び越えることができないので注意。鋼鉄製タンクを発見したら、反対側に壁がないかチェックしよう。

ROPEY RAMPAGE

ロープジャングル



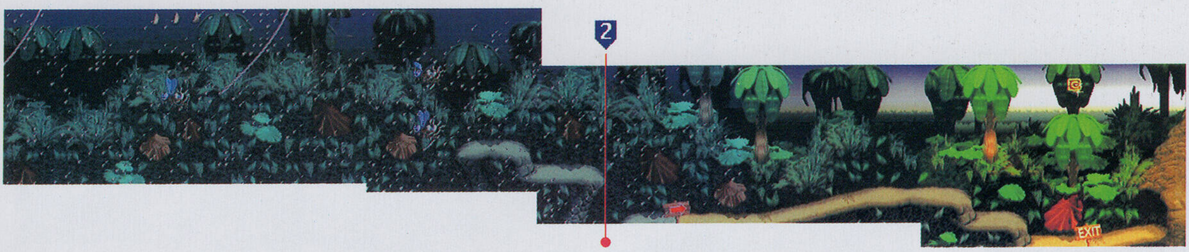




激しい雨でＭＡＰが見えにくいステージ。しかも、足場があまりよくない上に、アーミーが丸まって転がってくる。踏んでも弾きとばされるディディーより、ドンキーを選んでおいた方が楽に進める。後半は、ジンガーをよけながらロープをつたって進むことになる。いちばん確実なのは、ロープが最初に右へ振れたときに、すぐジャンプしてしまうパターン。他のステージの同じような場面でも、たいていはこのタイミングが通用するぞ。

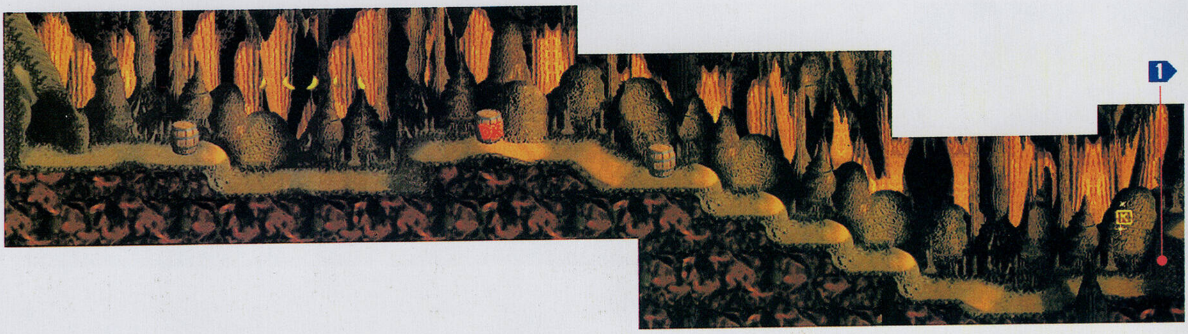


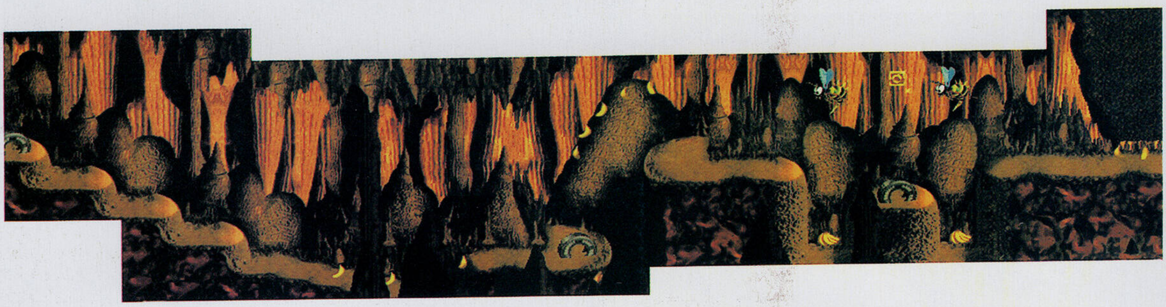


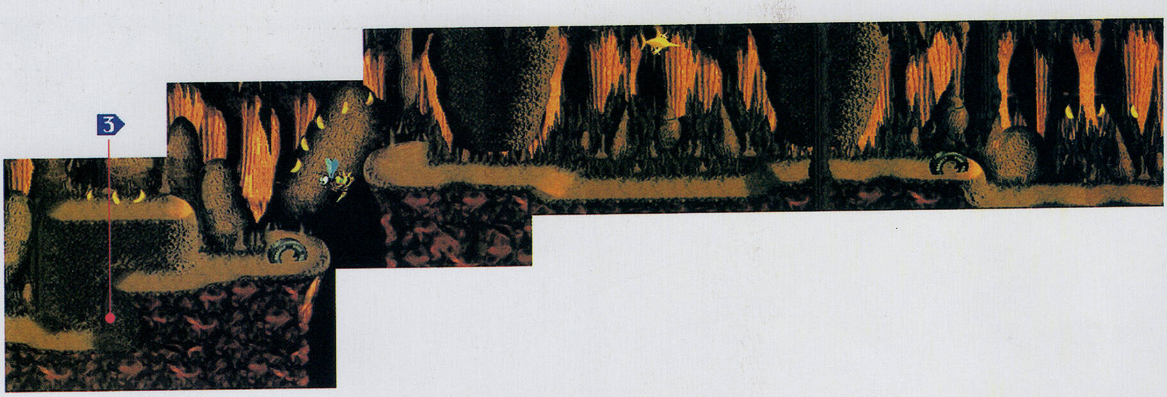


REPTILE RUMBLE

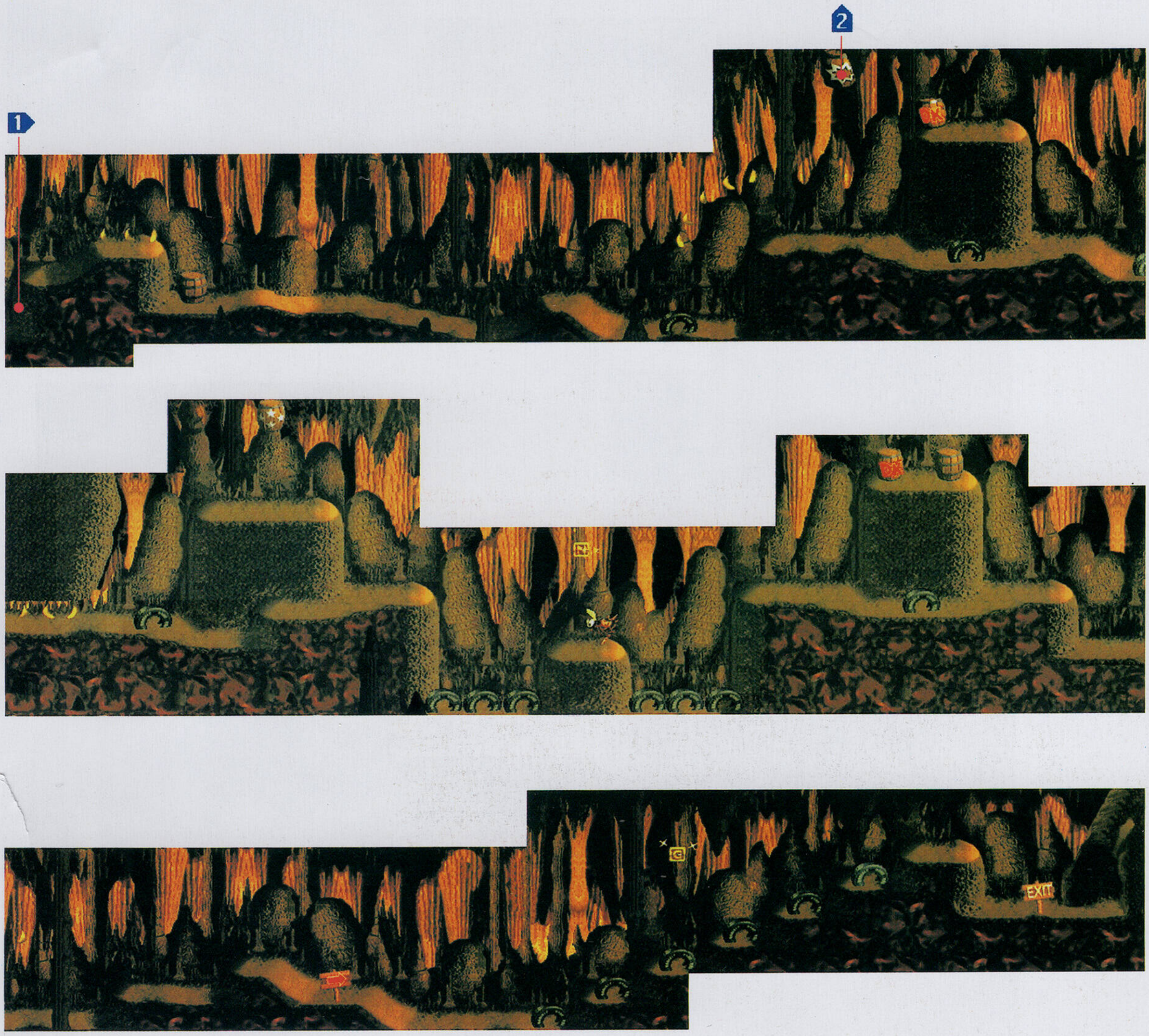
クレムリンの洞窟







最初のＤＫバレルの先にあるタルを思いっきり右へ投げ、そのあとをダッシュで追いかけてみよう。下り坂でタルを投げると、壁などの障害物に当たるまではずっと転がり続ける。向かってくるクレムリンをまとめて倒しつつ、最初の隠し面の入口を壊してくれる。また、タルを持ったまま敵を踏むと、コングたちはタルを放してしまう。３番目の隠し面では、先に入口付近のスリッパーを倒してから、タルを取りにもどった方が確実だ。

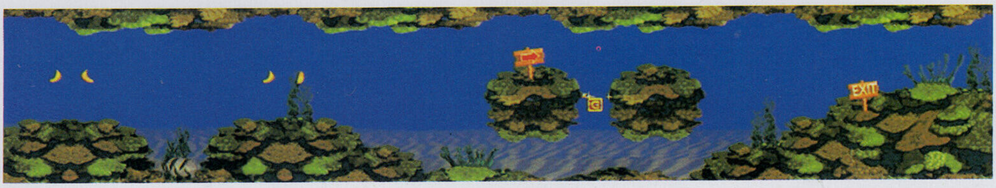


CORAL CAPERS

サンゴの海



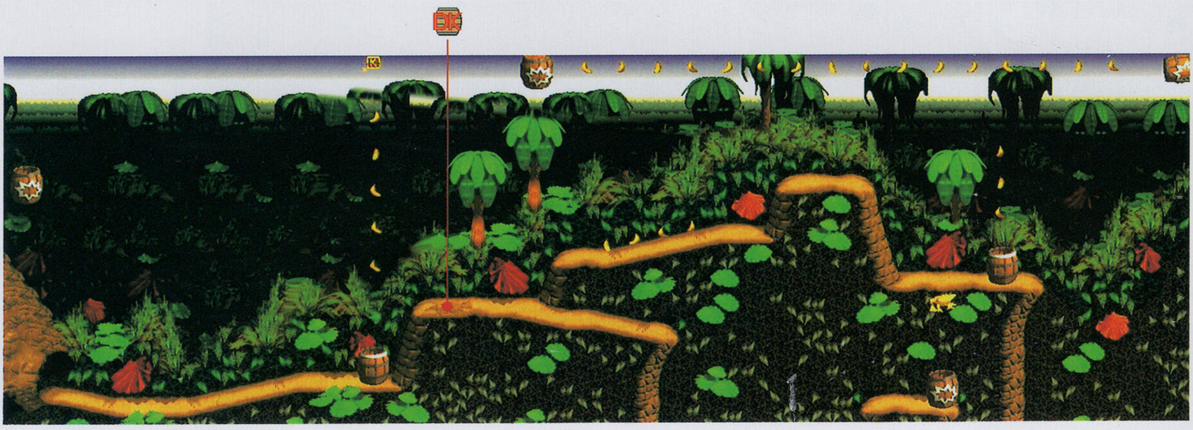
水中ステージでは、体の小さいディディーの方が楽に進める。矢印状に並んだバナナに従って進むと、エンガードを仲間にできる。エンガードに乗っていればほとんどの敵を攻撃できるし、水中でもピタリと止まることができる。そして敵に当たっても、1度だけならエンガードから振り落とされるだけ。中盤にあるバルーンは、クロクトパスとハチ合わせになっても、わざと体当たりして取ればＯＫだ。また、水中ステージには、一見壁のように見えるところに隠し通路がある。デカバナナやエクスプレッソのトークンは、隠し通路を通って取りにいこう。

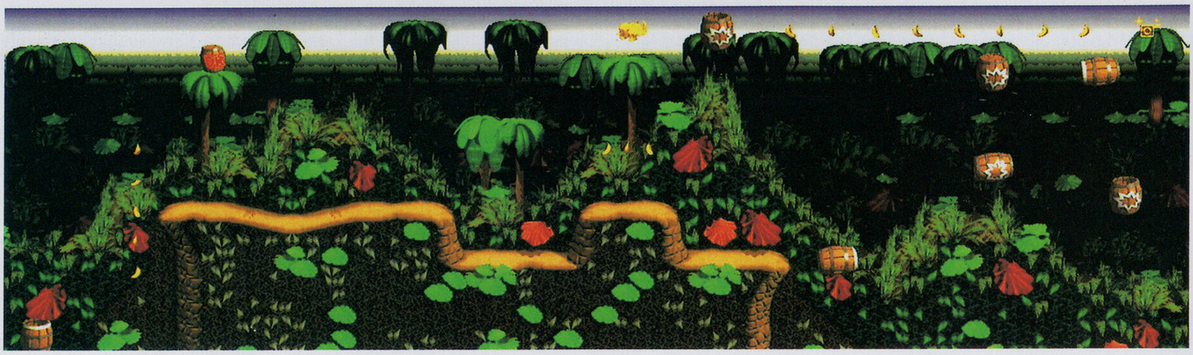




BARREL CANNON CANYON

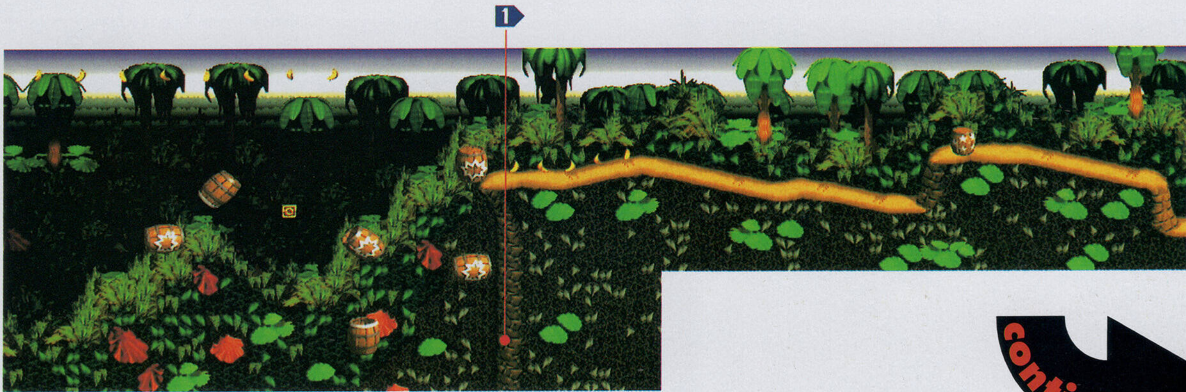
タル大砲の谷





ゲーム中いちばん難しい仕掛けといわれるタル大砲がたくさんあって、難度は高い。しかし、ステージの上方には、タル大砲(オート)で結ばれたショートカットルートがある。このルートは3分割されているが、最初の着地点(DKタルがある木の上)からは回転ジャンプで先の木に渡り、ランビのトークンを取って再び右上にあるタル大砲へ。次の着地点からMAP3段目中盤のタル大砲(手動)までは地上を進み、すぐ上のタル大砲(オート)を避けて発射。落下しながら左側のクレムリンを踏んで木の上に着地。頭上のタル大砲(オート)へ飛び込もう。





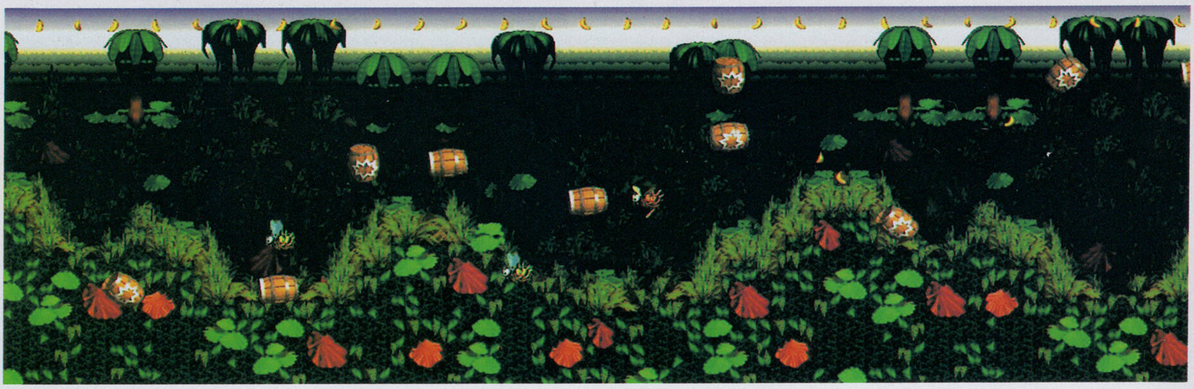


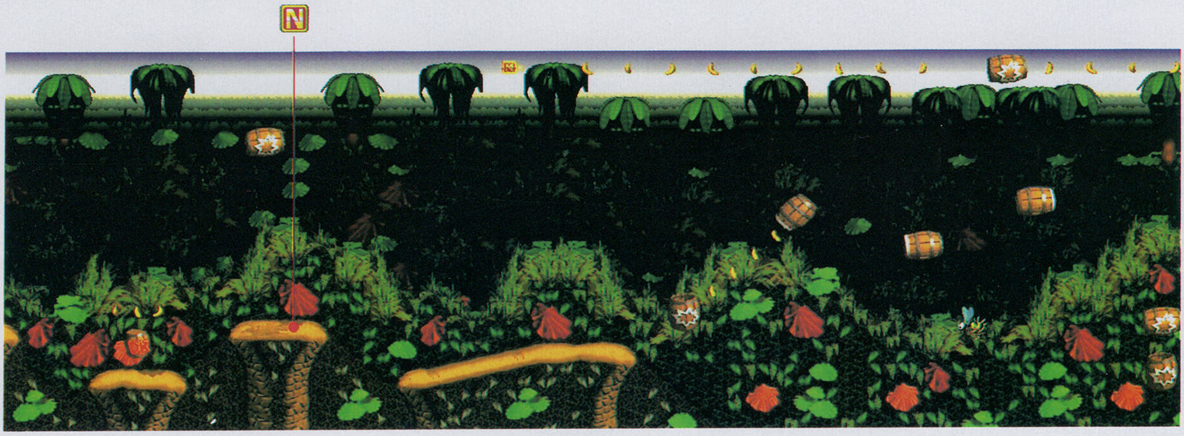
KONGO JUNGLE 5

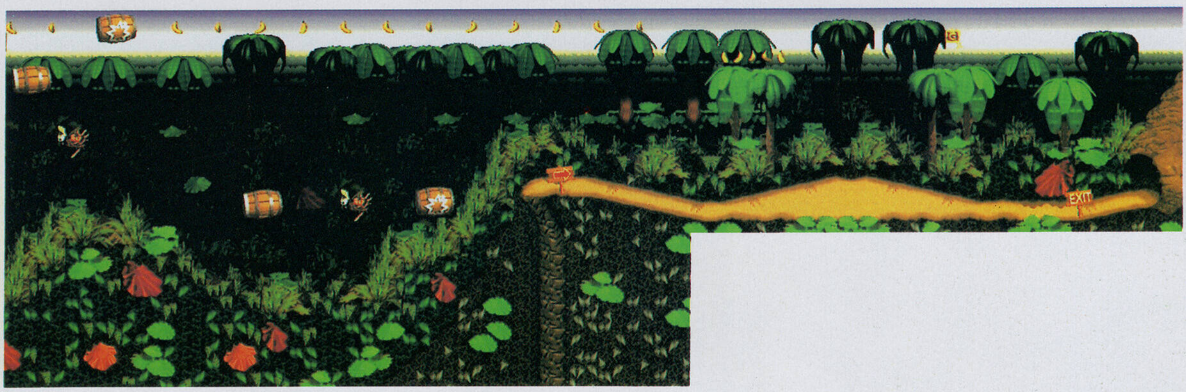
BARREL CANNON CANYON

タル大砲の谷






N


EXIT







LEVEL 2

MONKEY MINES
モンキーマインズ



1-WINKY'S WALKWAY
ウィンキーの洞窟

2-MINE CART CARNAGE
マインカートコースター

3-BOUNCY BONANZA
クレムリンの洞窟 2

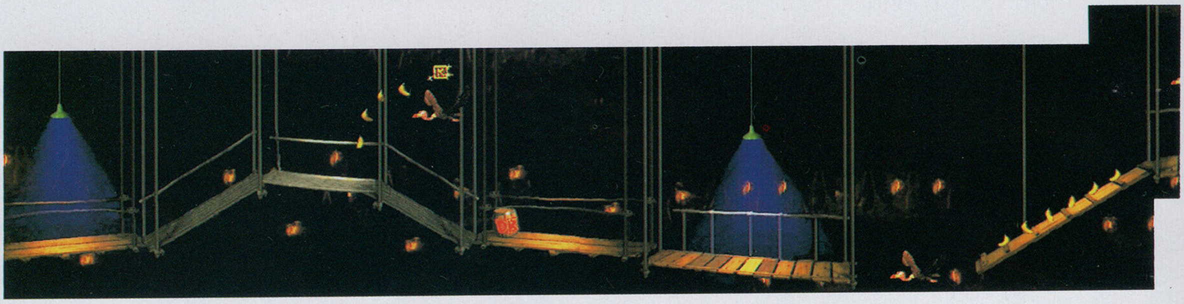
4-STOP & GO STATION
ストップ＆ゴーステーション

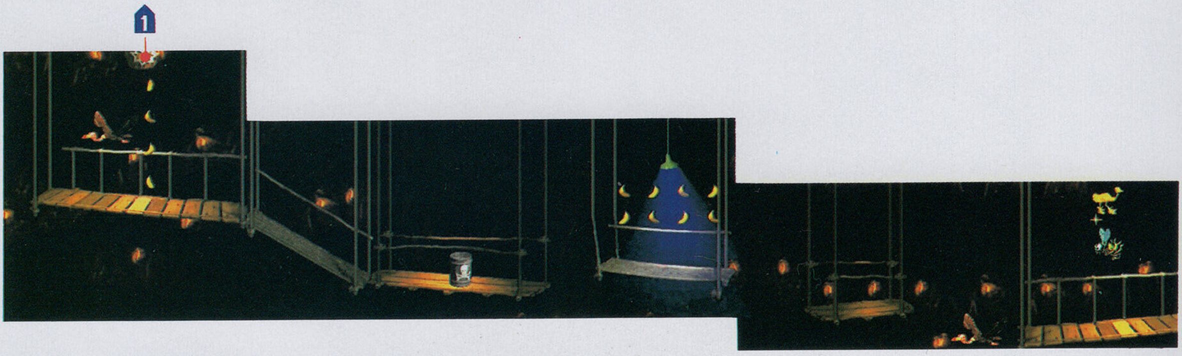
5-MILLSTONE MAYHEM
ノーティの遺跡

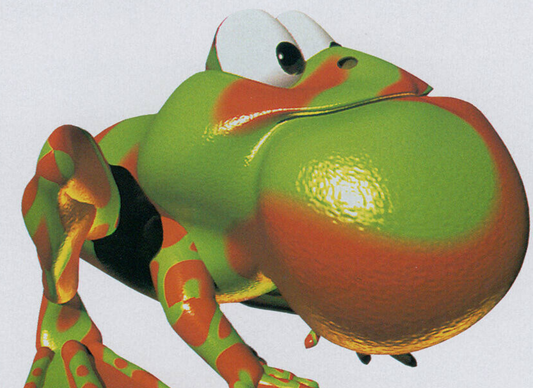
MONKEY MINES 1

WINKY'S WALKWAY

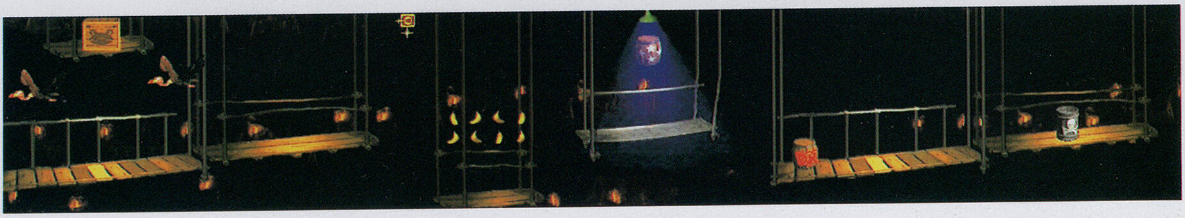
ウィンキーの洞窟

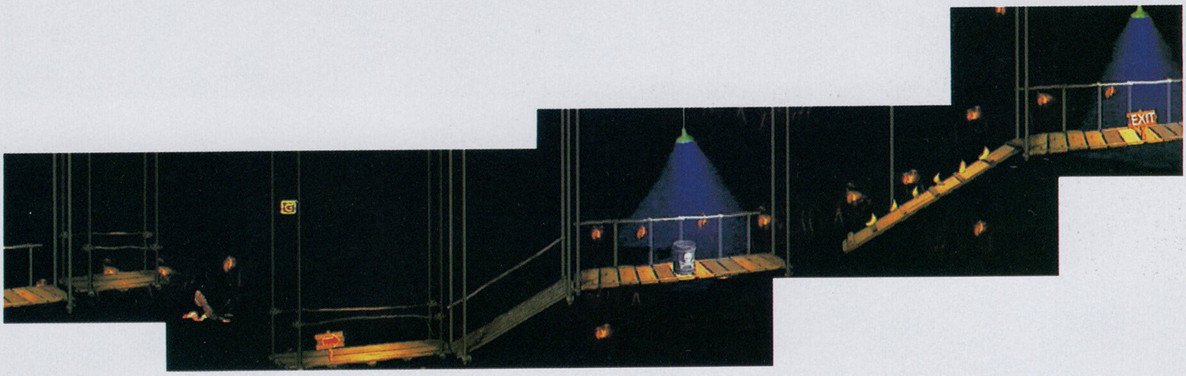






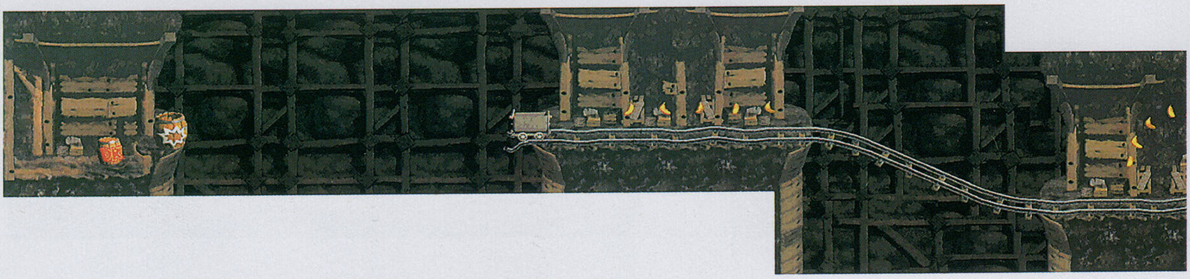
足元が板張りの洞窟面。気をつけたいのは敵が出てくるドラム缶だけ。敵が飛び出してきたことを確認してから、すぐにドラム缶の上に乗ればいい。上に乗っている限り、敵は出てこないので安全だ。途中のウィンキーは、敵の頭を足場にするおなじみの方法で入手しよう。ウィンキーがいないとジャンプ力が足りないため、隠し面内のデカバナナやエクスプレッソのトークンが取れない。ちなみに足元が板なので、叩いても何も出てこないと思いがちだが、実はしっかりバナナが隠されていたりする。

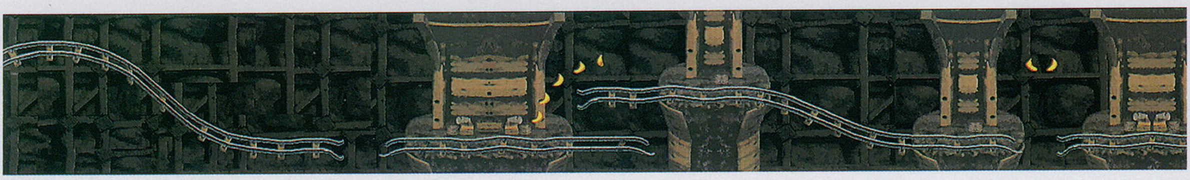


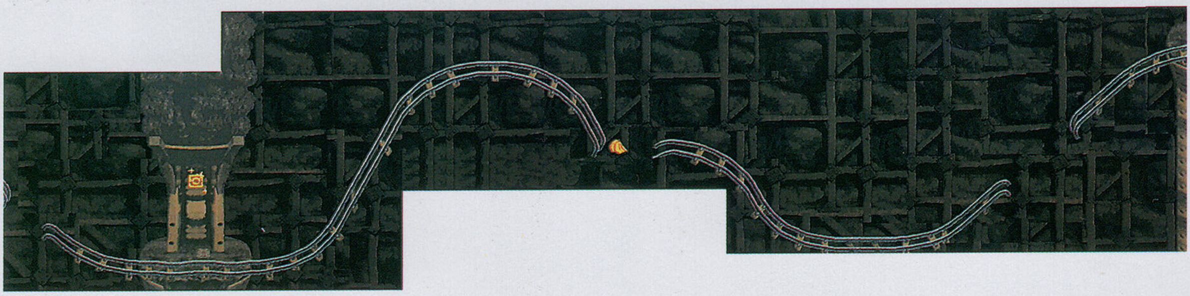


MINE CART CARNAGE

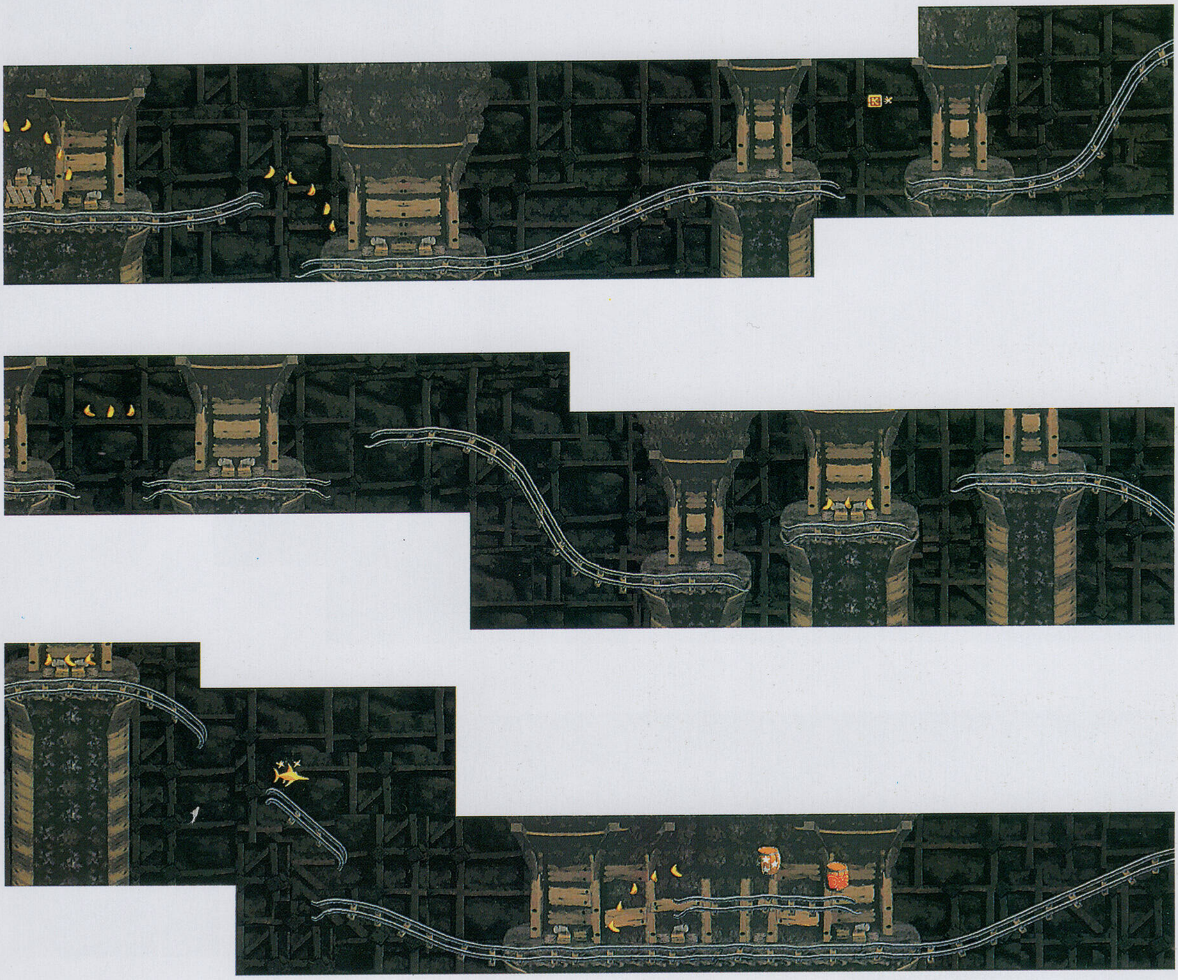
マインカートコースター







ジェットコースターのような、高速トロッコに乗って進む面。トロッコに乗ってしまえば、十字キーは不用。使うのはジャンプボタンのみ。この面には隠し面もないので、ジャンプ操作のみに集中しよう。難関は、線路上にトロッコの残骸が落ちているところ。このような場所は線路の切れ目に多く、ギリギリで飛ばなければならない。いちばん越えるのが難しいのは、Gパネルの先のトロッコ。Gパネルを取った瞬間にジャンプするつもりで。またバルーンを取るには、ジャンプボタンを一瞬だけ押せば、下段の線路に着地できる。

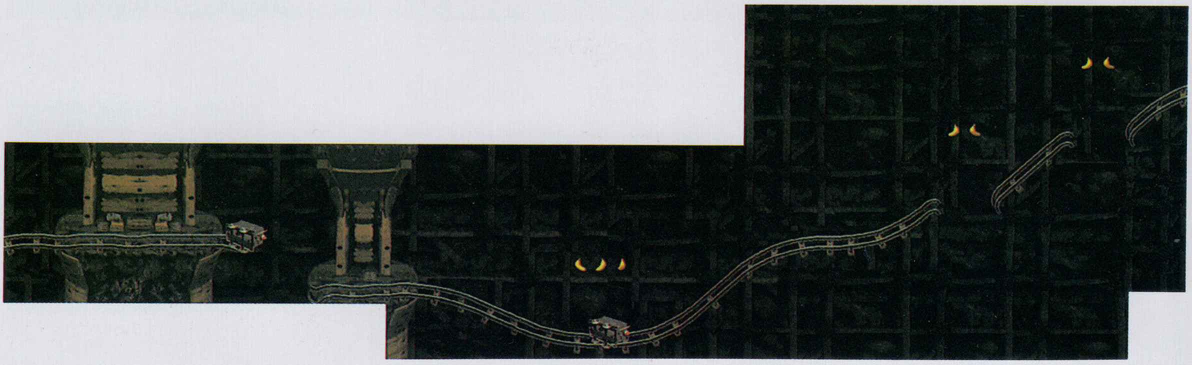


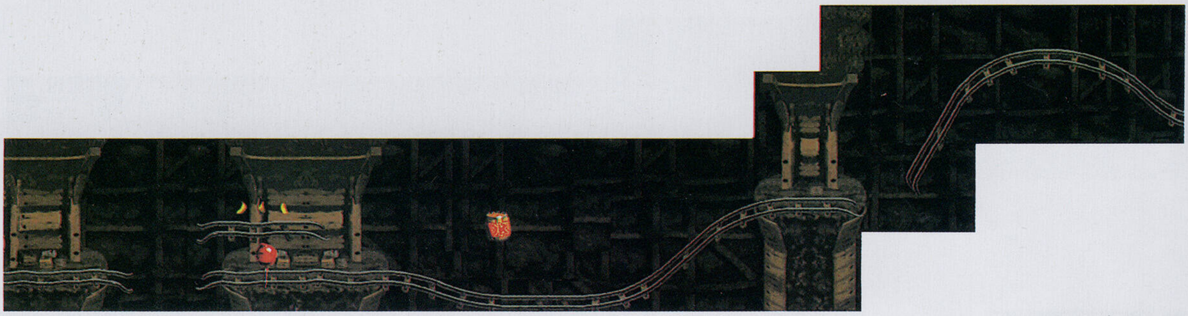
continue

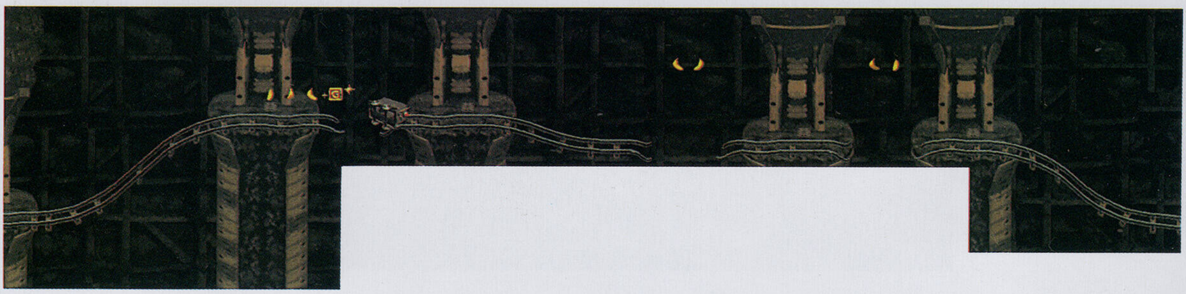
MONKEY MINES 2

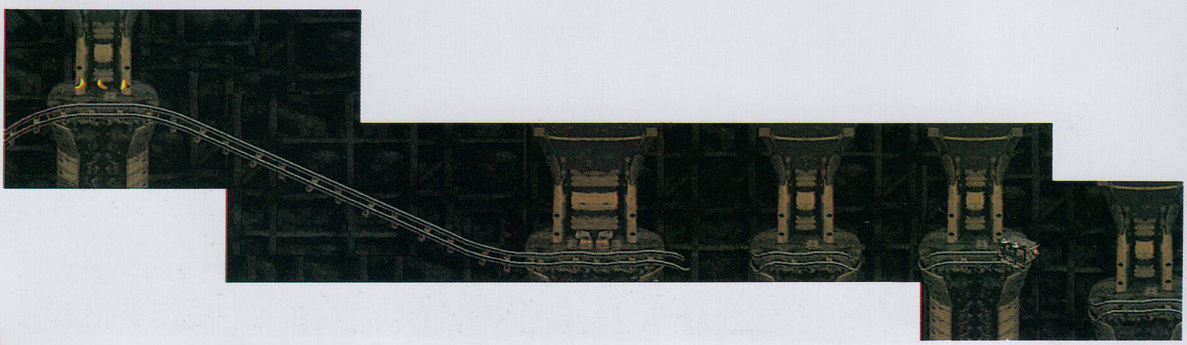
MINE CART CARNAGE

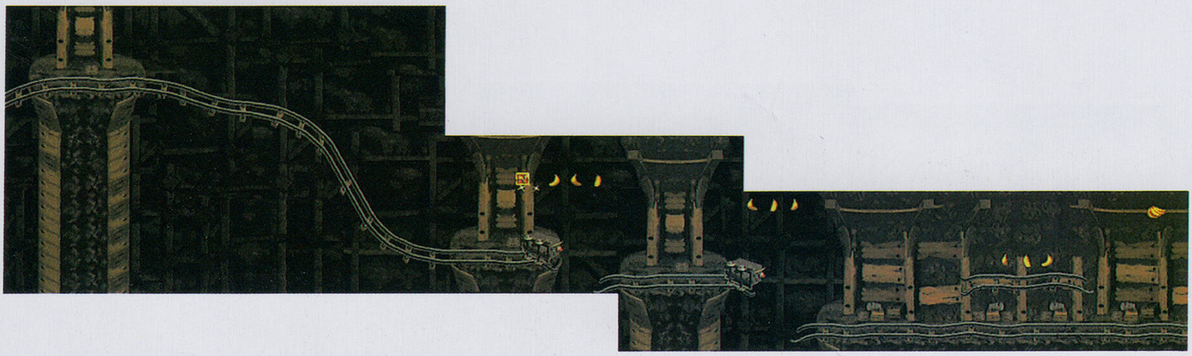
マインカートコースター

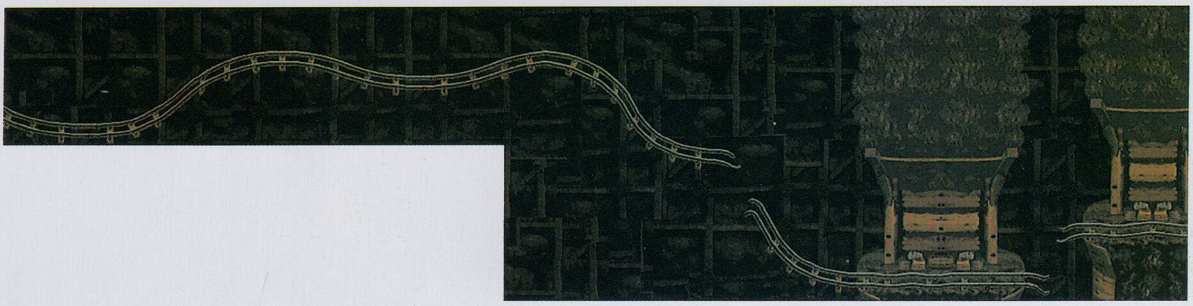


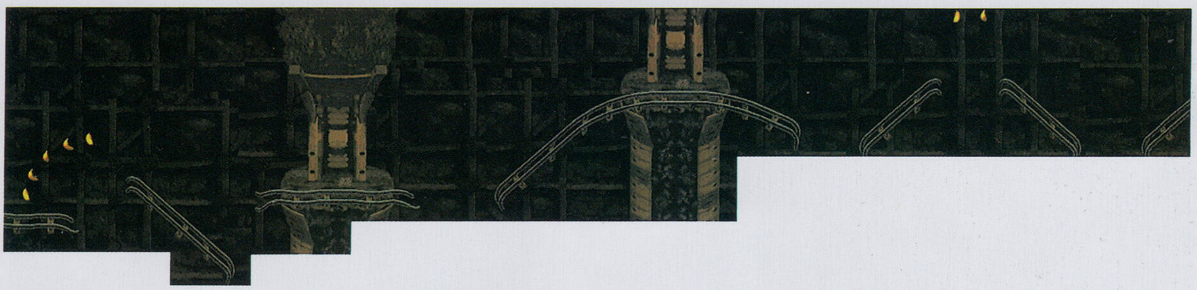










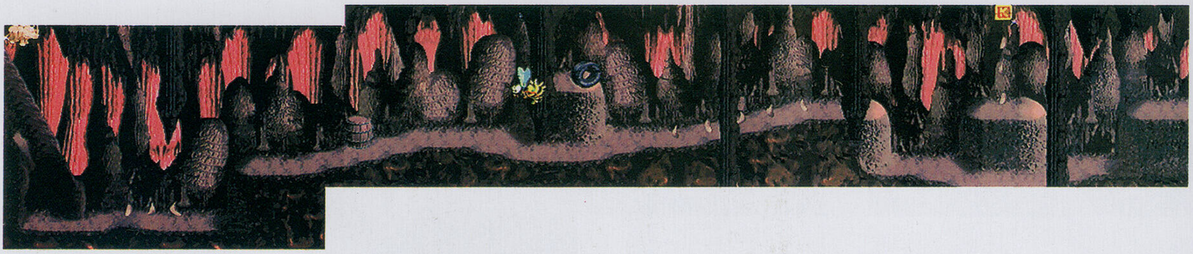


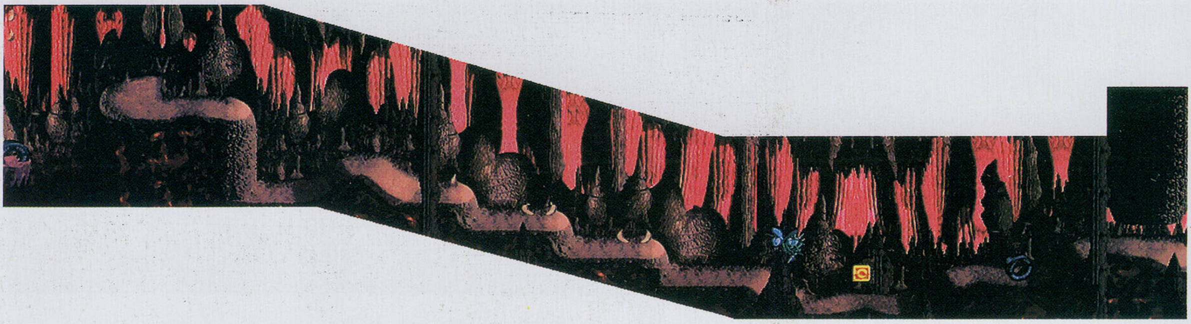

EXIT

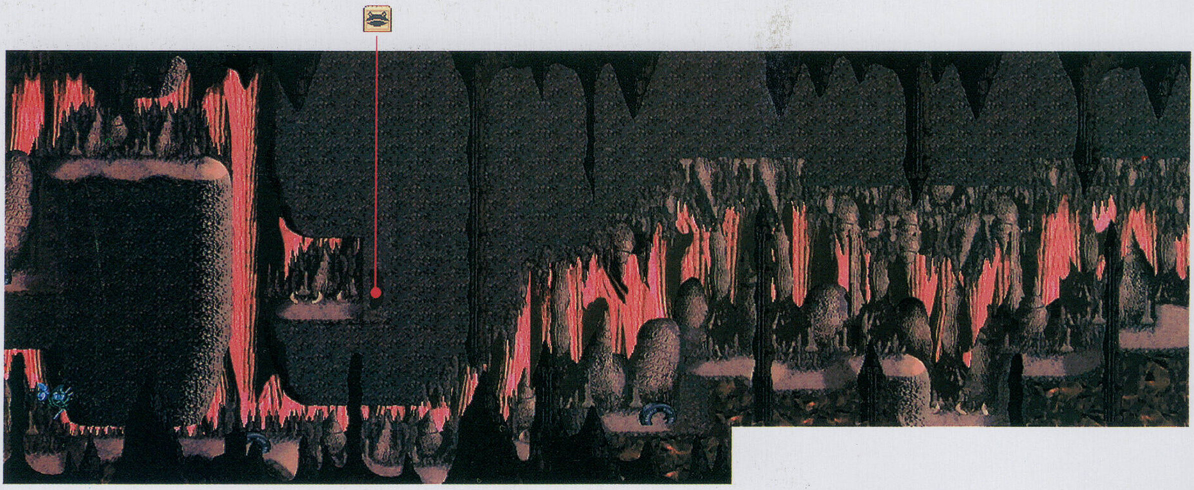
MONKEY MINES 3

BOUNCY BONANZA

クレムリンの洞窟2

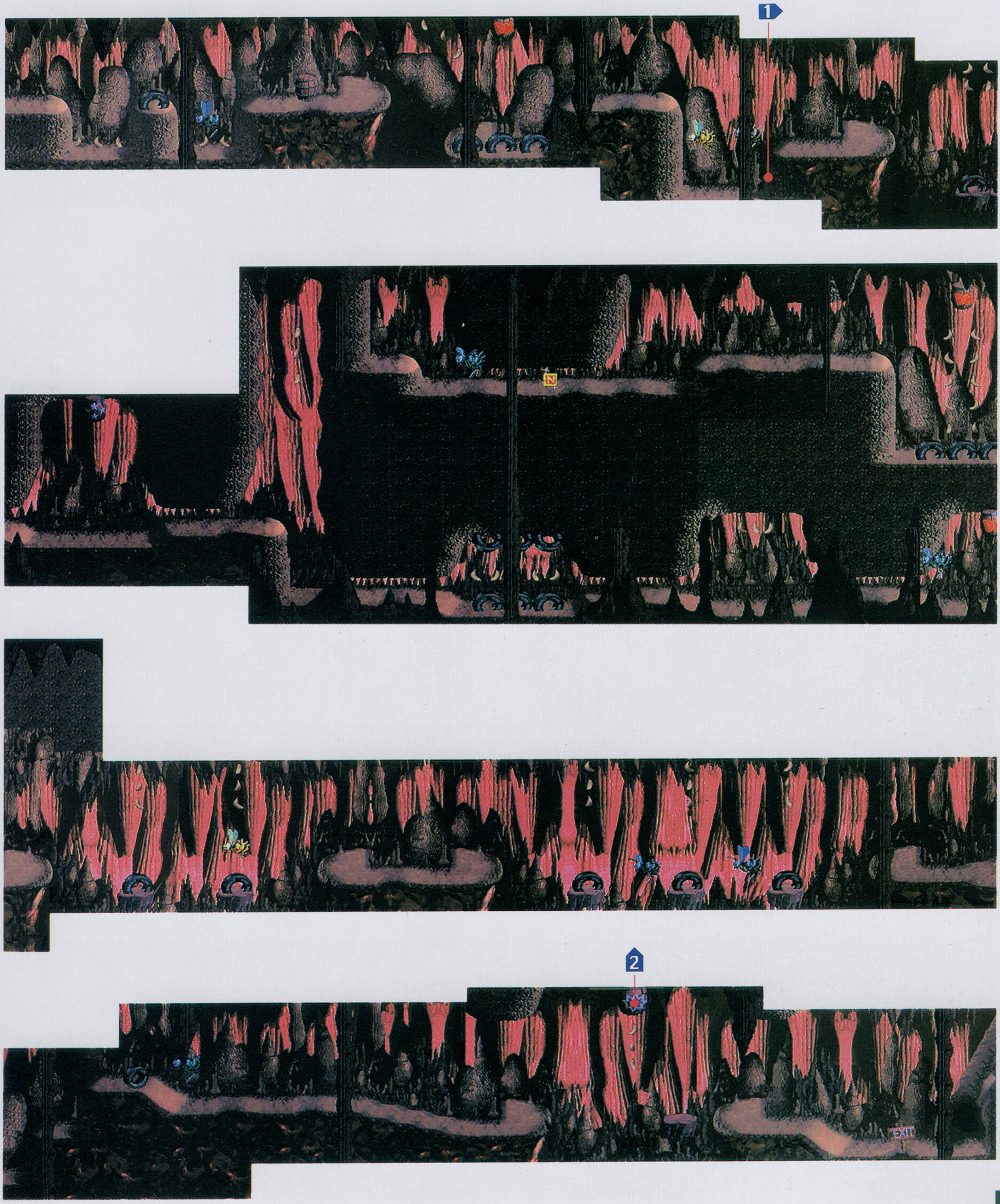






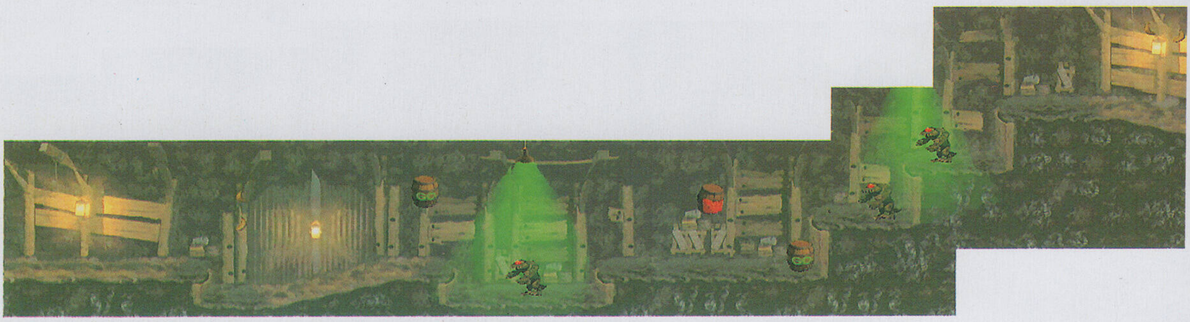


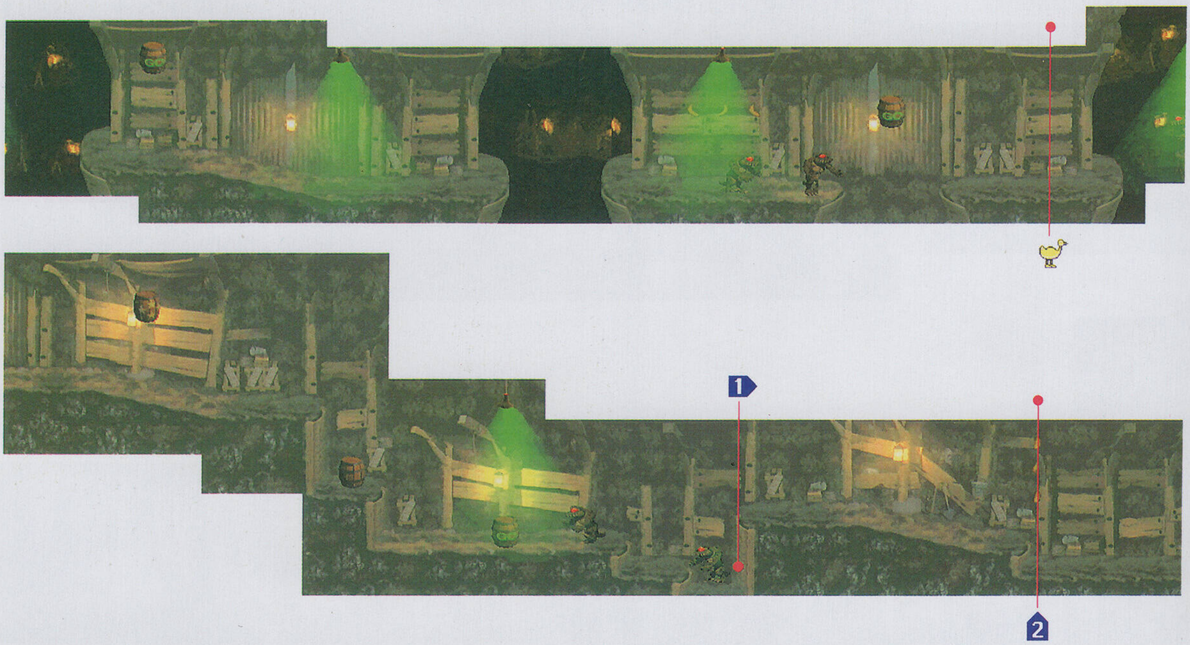
スタート地点の上に見えるランビのトークンは、右にあるタイヤを持ってきて使えば取ることができる。途中の分岐点で上のコースに行くにも、やはりタイヤが必要になる。この分岐点では、難易度と入手できるアイテムの両面から見て、上に進みたいところだ。上のコースには文字パネルがあるし、ウィンキーも入手しやすい。ウィンキーに乗っていれば、後半のタイヤジャンプ地帯でジンガーを気にせずに進めるので、かなり楽になる。ふたつの隠し面にも特に重要なアイテムはないので、あとは素直に進むだけでいい。



STOP & GO STATION

ストップ&ゴーステーション







ON、OFFと書かれたタルのスイッチ。触れれば一定時間ONになるが、これを利用しなければこの面をクリアするのは難しい。というのも、スイッチがOFFのあいだは不死身のロッククロックがたくさんいるからだ。この敵、スイッチがONのあいだは動けなくなり、触れてもミスにならないばかりか、ハンドスラップで倒せるようになる。ふだんは、スイッチをONにしたと同時にダッシュで進むのが基本。隠し面を探すなら、先に敵を倒してしまうのも手だ。尚、入口にもどれば、終盤の赤い矢印の少し手前までワープできる。



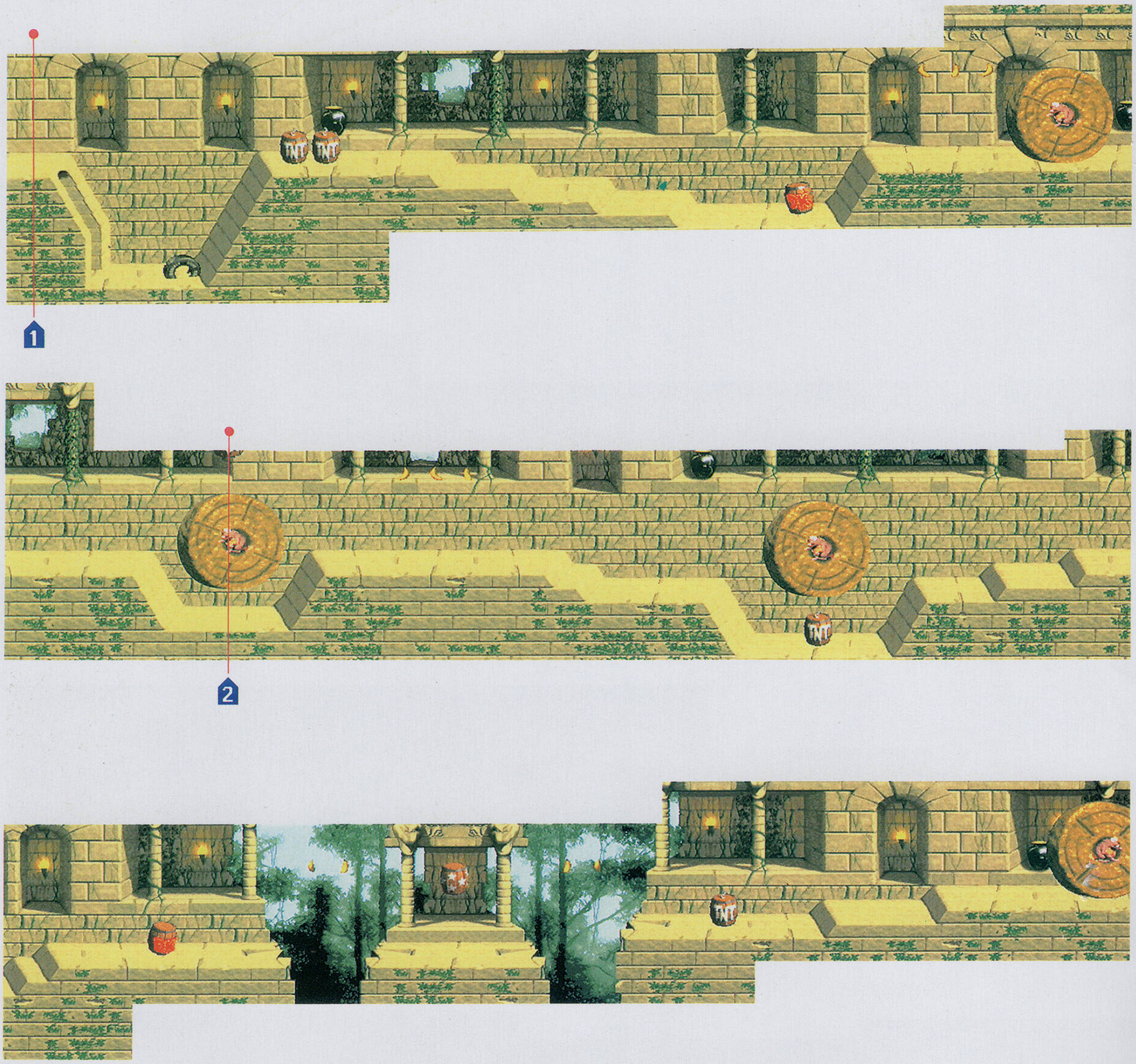




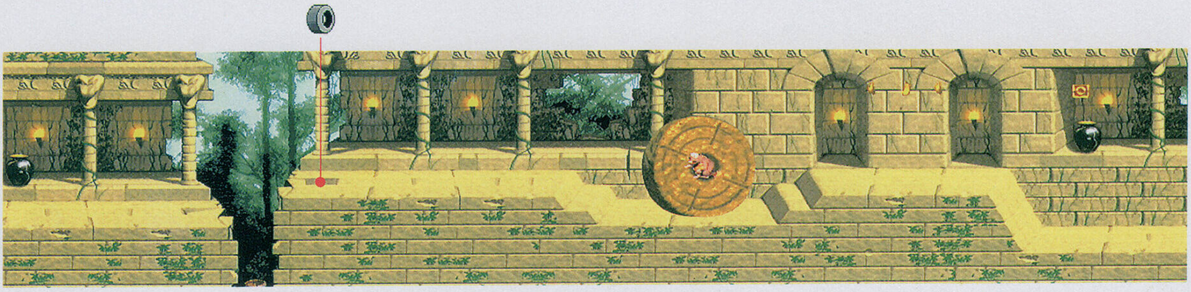


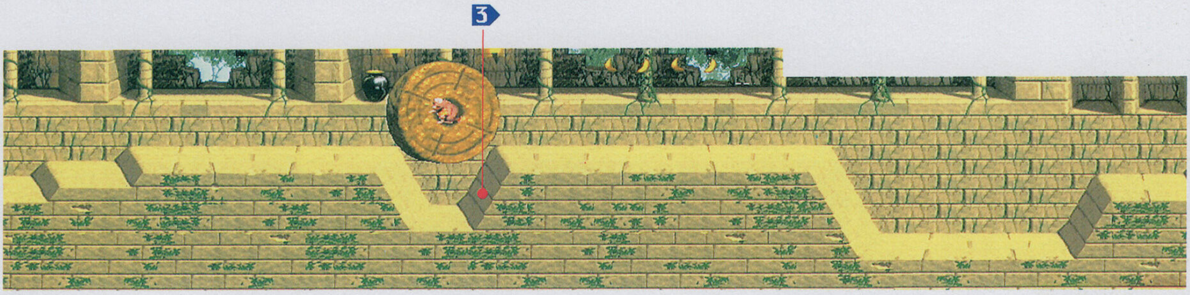
MILLSTONE MAYHEM

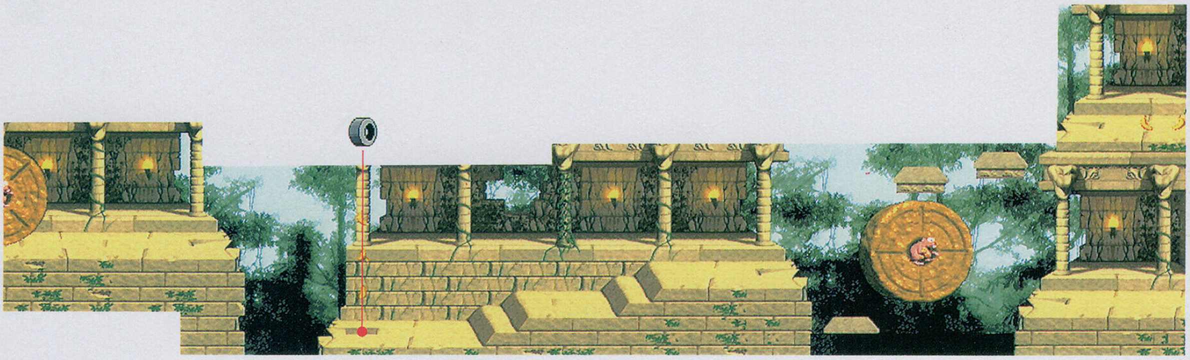
ノーティの遺跡



石臼の軸にいる敵は、タルを投げつけても倒すことはできない。石臼の動きを見てすり抜けよう。ほとんどは上下や左右の単純な動きなので、よく見れば簡単にかわせるはずだ。コンティニューバレルの手前にある隠し面には、ライフが2UPする緑のバルーンが隠されている。これはぜひ取っておきたい。上下にわかれている場所で上に進むには、地面に隠れているタイヤを出現させ、それを右に押していってタイヤジャンプ。上段にはウィンキーがいるが、この面では苦労して取るほどのこともない。



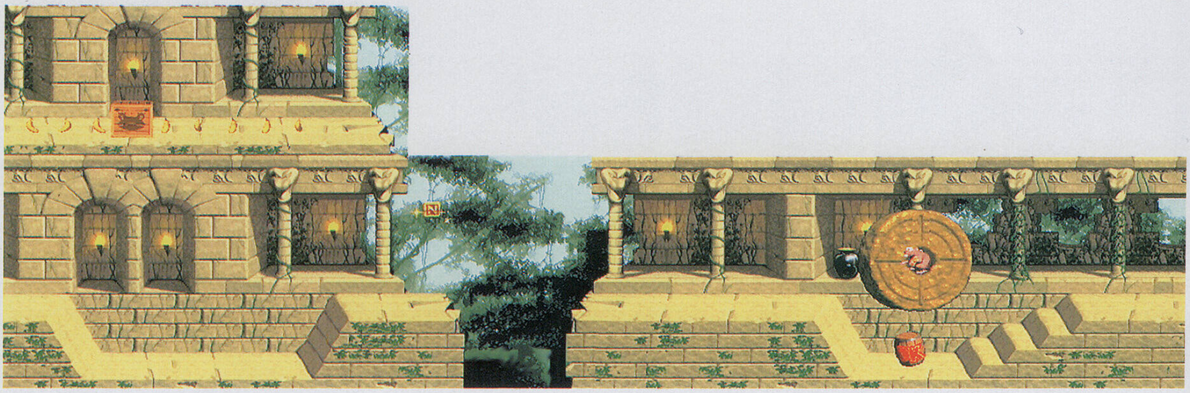


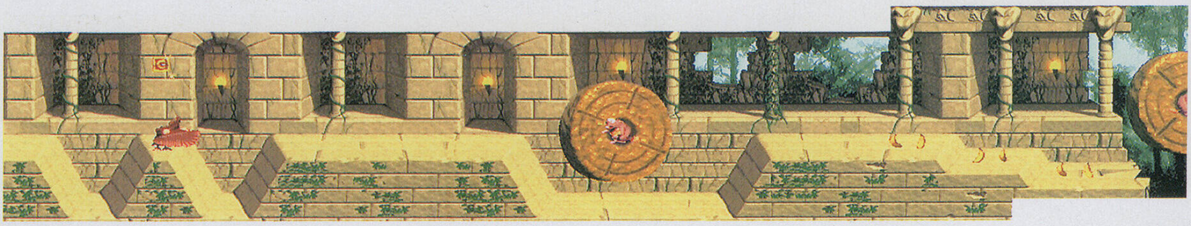


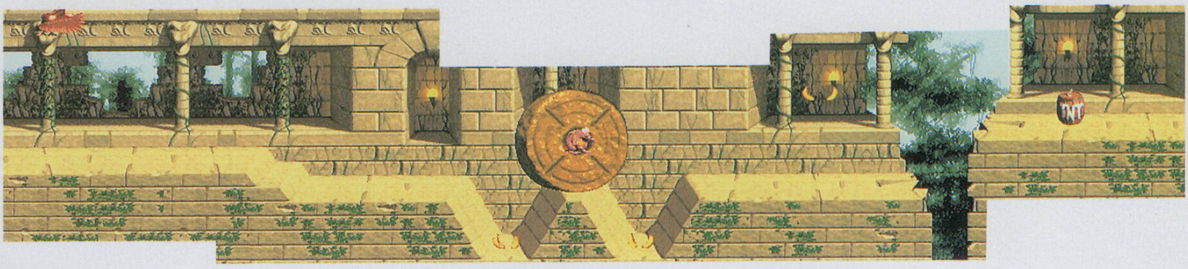
continue

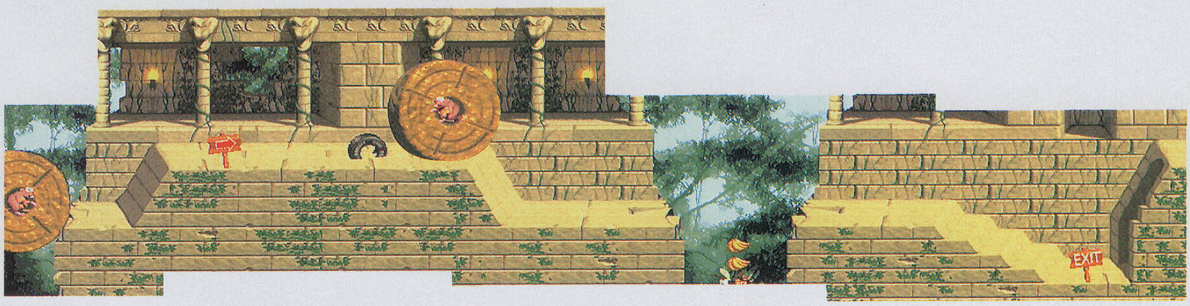
MILLSTONE MAYHEM

ノーティの遺跡






TNT


EXIT







LEVEL 3

VINE VALLEY

森の岬



1-VALTURE CULTURE
ネッキーの森

2-TREE TOP TOWN
森の隠れ家

3-FOREST FRENZY
ジンガーの森

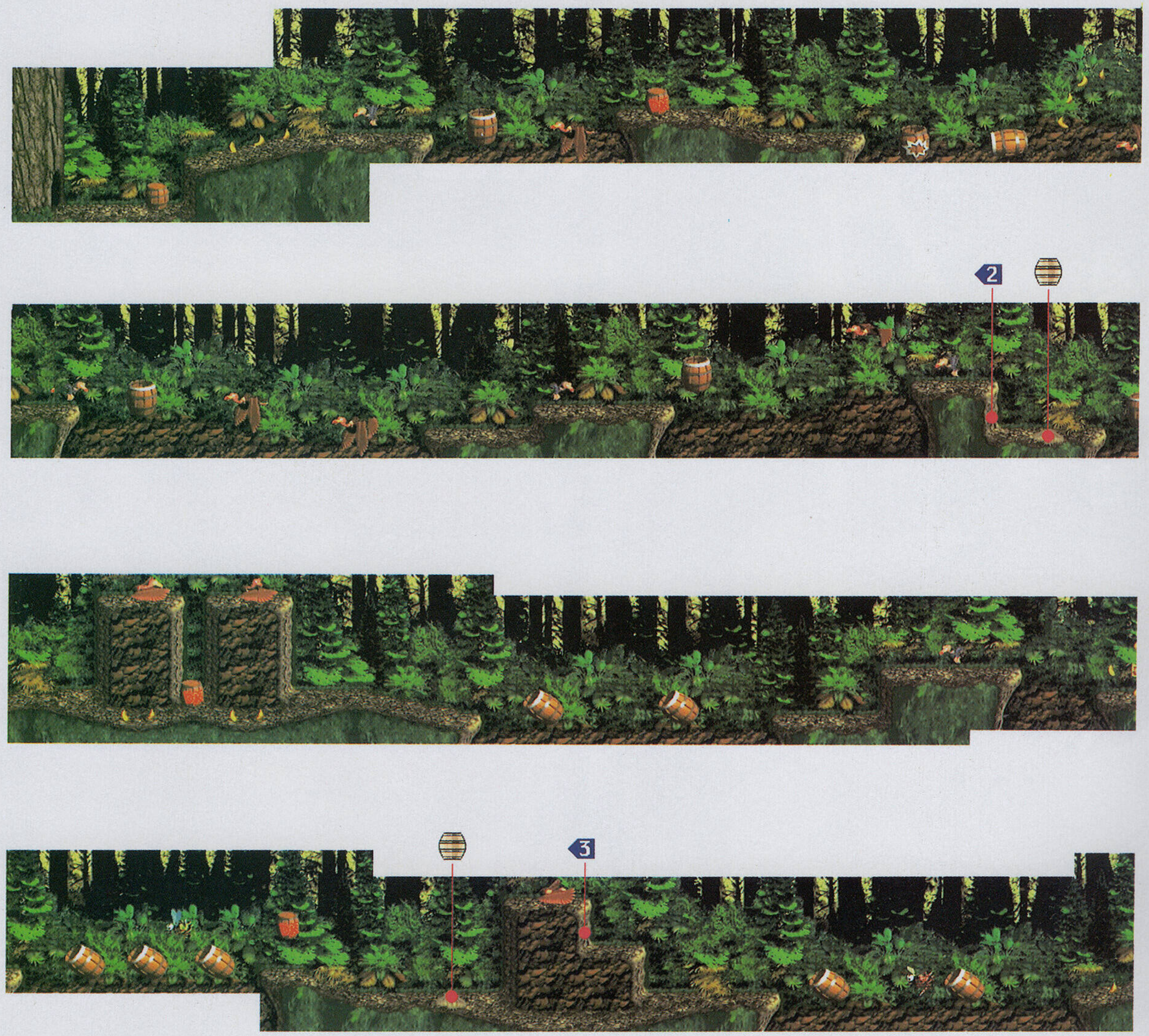
4-TEMPLE TEMPEST
ノーティの遺跡 2

5-ORANG-UTAN GANG
裏切りマンキーコングの森

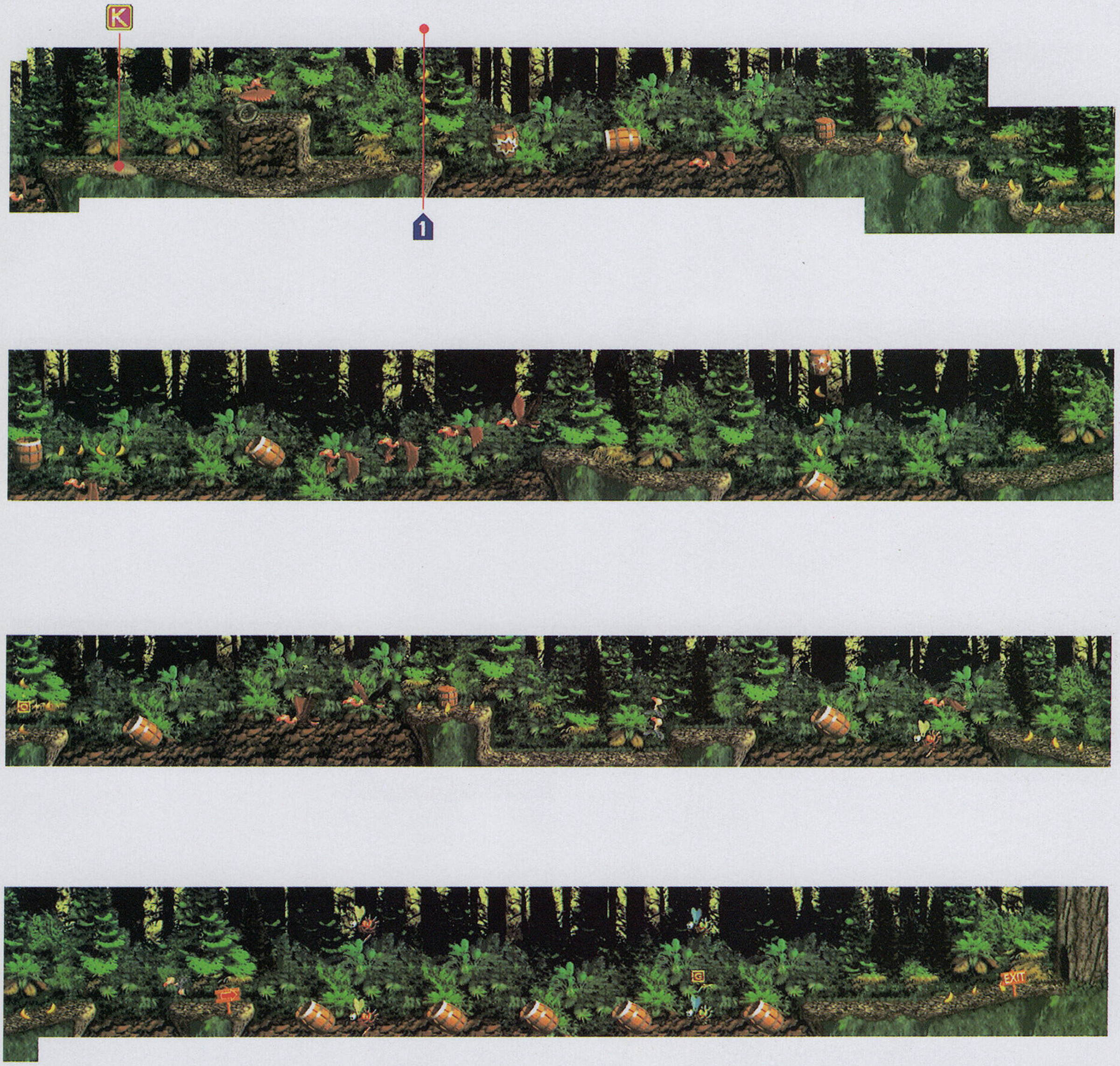
6-CLAM CITY
クランボーの海

VALTURE CULTURE

ネッキーの森

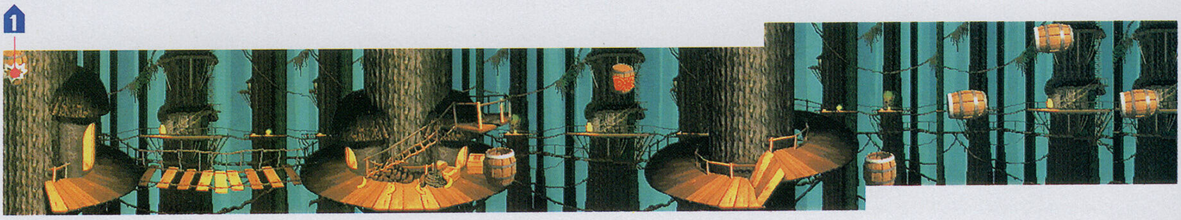


MAP1段目中盤のタイヤから左の落とし穴にジャンプしてKパネルを手に入れたら、タイヤをバナナがタテに3本並んだ場所まで運んでジャンプ。これで最初の隠し面に入れる。残り2ヵ所の隠し面は、落とし穴に隠れているタルを使って入口を開けよう。2つ目の隠し面では、手前でネッキー2匹を連続で踏み、そのまま高くジャンプして落とし穴の上に着地しないとタルが手に入らない。左右に揺れるタル大砲地帯では、タル大砲が最初に右へ傾いたときに発射していけば、ジンガーに当たらずにクリアできる。

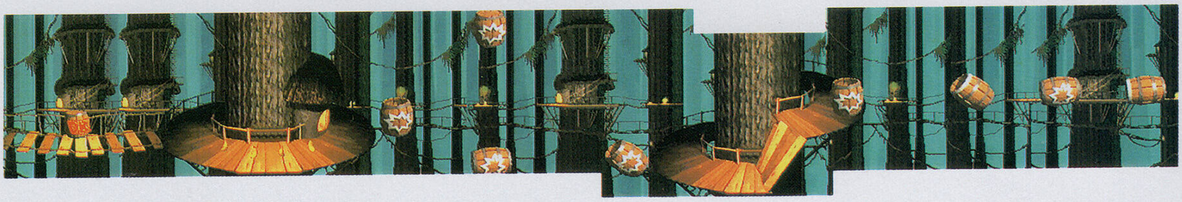


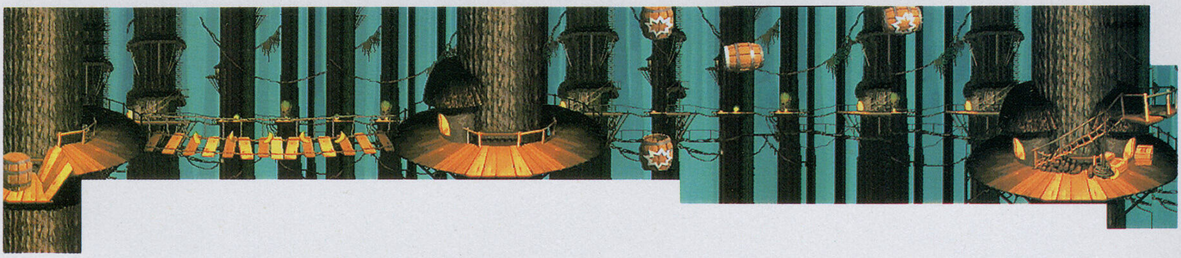
TREE TOP TOWN

森の隠れ家



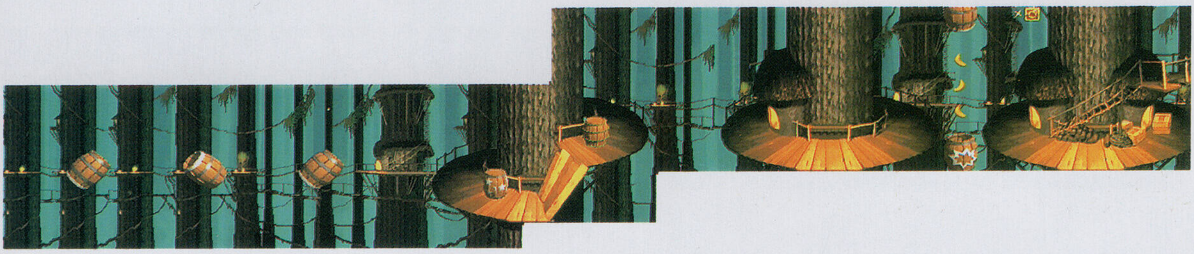






スタート地点の左上、うっかり見逃しそうな位置にあるタル大砲は隠し面の入口。ノーティビーバーを踏み台にジャンプすれば入れる。２つ目の隠し面があるのは、ＭＡＰ3段目中央のポツンと1本だけバナナが浮いているところ。バナナめがけてタル大砲を発射しよう。出口手前のエクスプレッソのトークンを取るには、まずタイヤジャンプで赤い矢印のある上段へ(矢印の箇所は床が壊れているので注意!)。次に右の床にとび移り、ジンガーに当たらないように回転ジャンプ。回転したら、もどるように右へジャンプしよう。









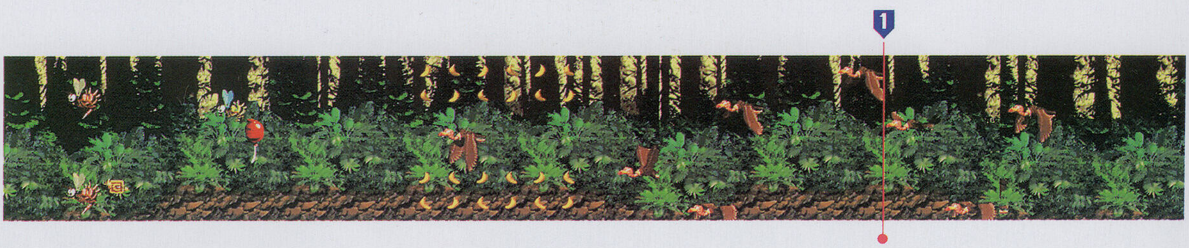
FOREST FRENZY

ジンガーの森

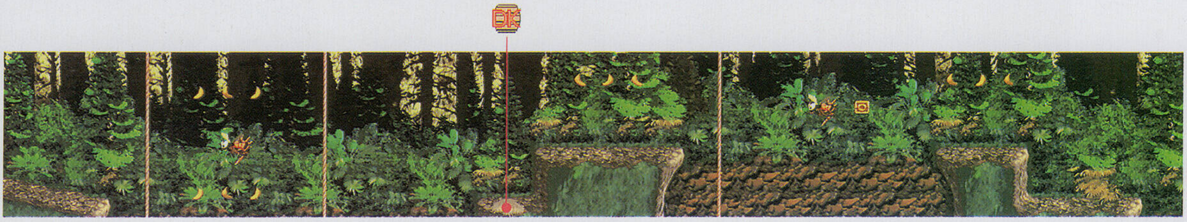


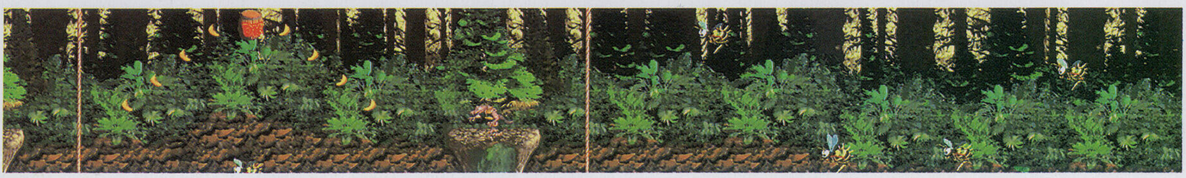






ロープアクションでは、Ｙボタンを押しっ放しにしておくこと。この面では、ロープにつかまった状態で次々と敵をかわさなければならない。素早い上下移動が大切だ。最初の隠し面の入口は、ロープにつかまってネッキーの大群をよけながら進むゾーンの途中。かなりとんでもないところにある。まずロープのいちばん下につかまり、その状態でどうしても当たってしまうネッキーを１匹だけ上下によけ、次に当たりそうなネッキーが直前まできたら下に落ちよう。



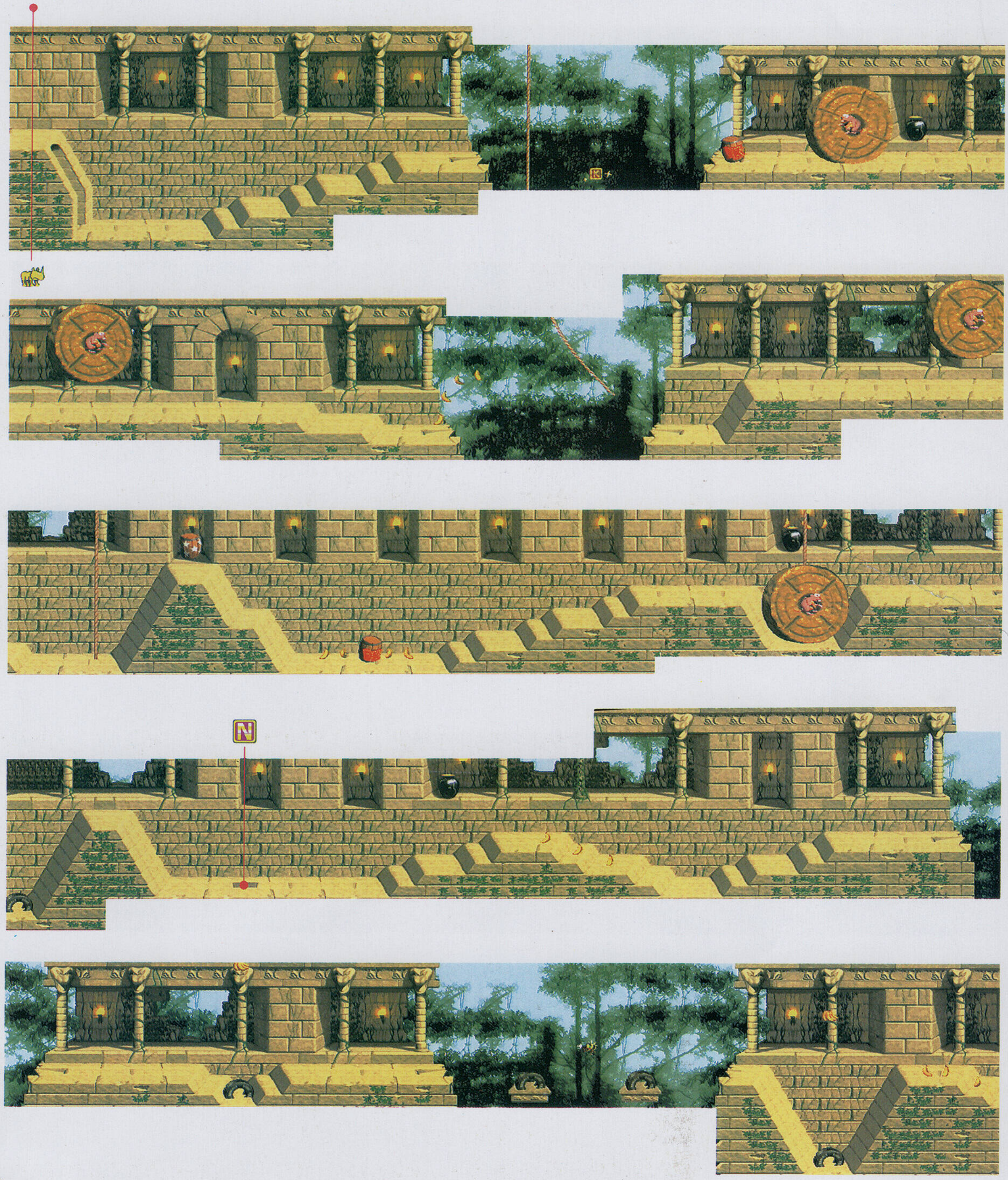




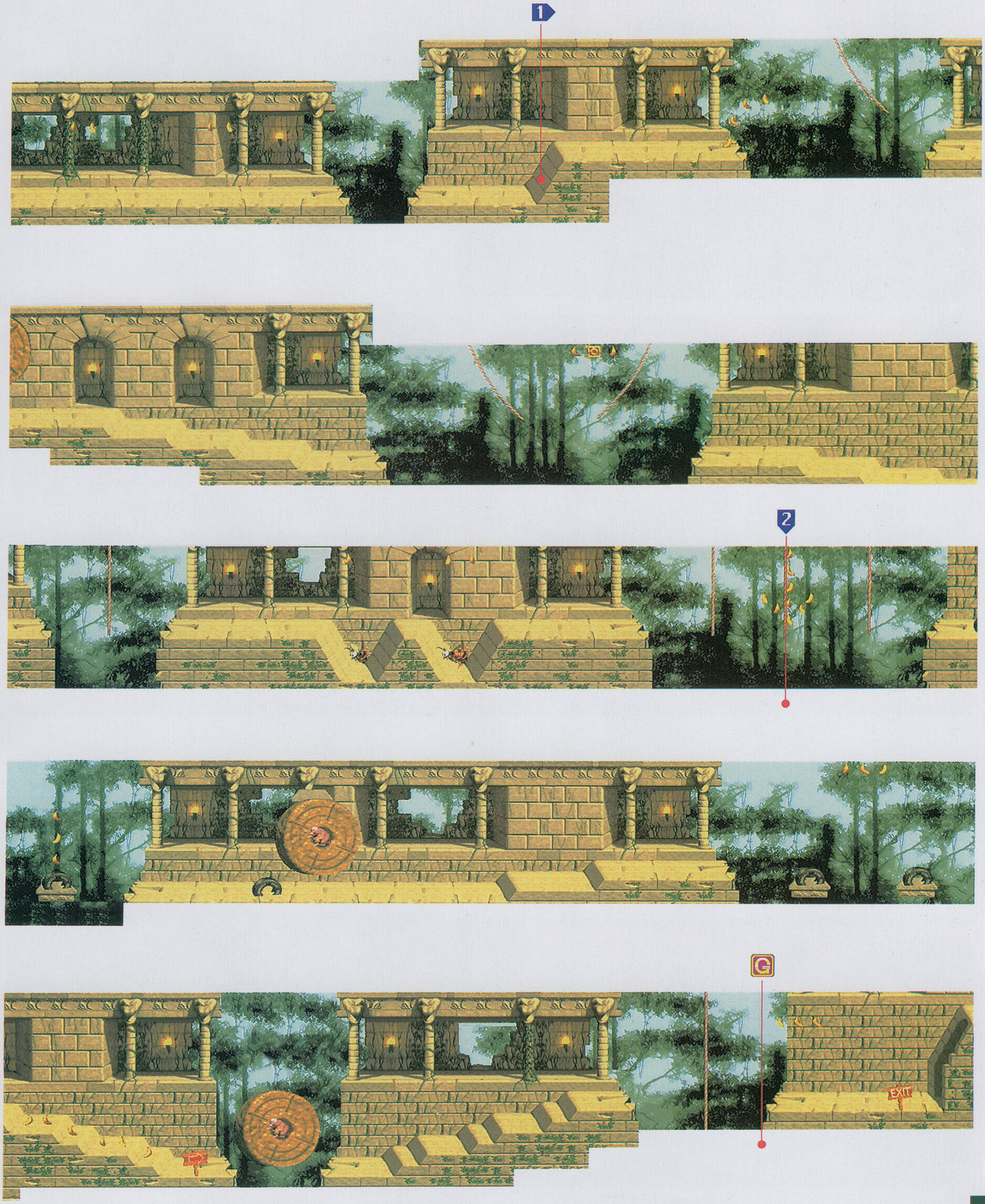


TEMPLE TEMPEST

ノーティの遺跡 2

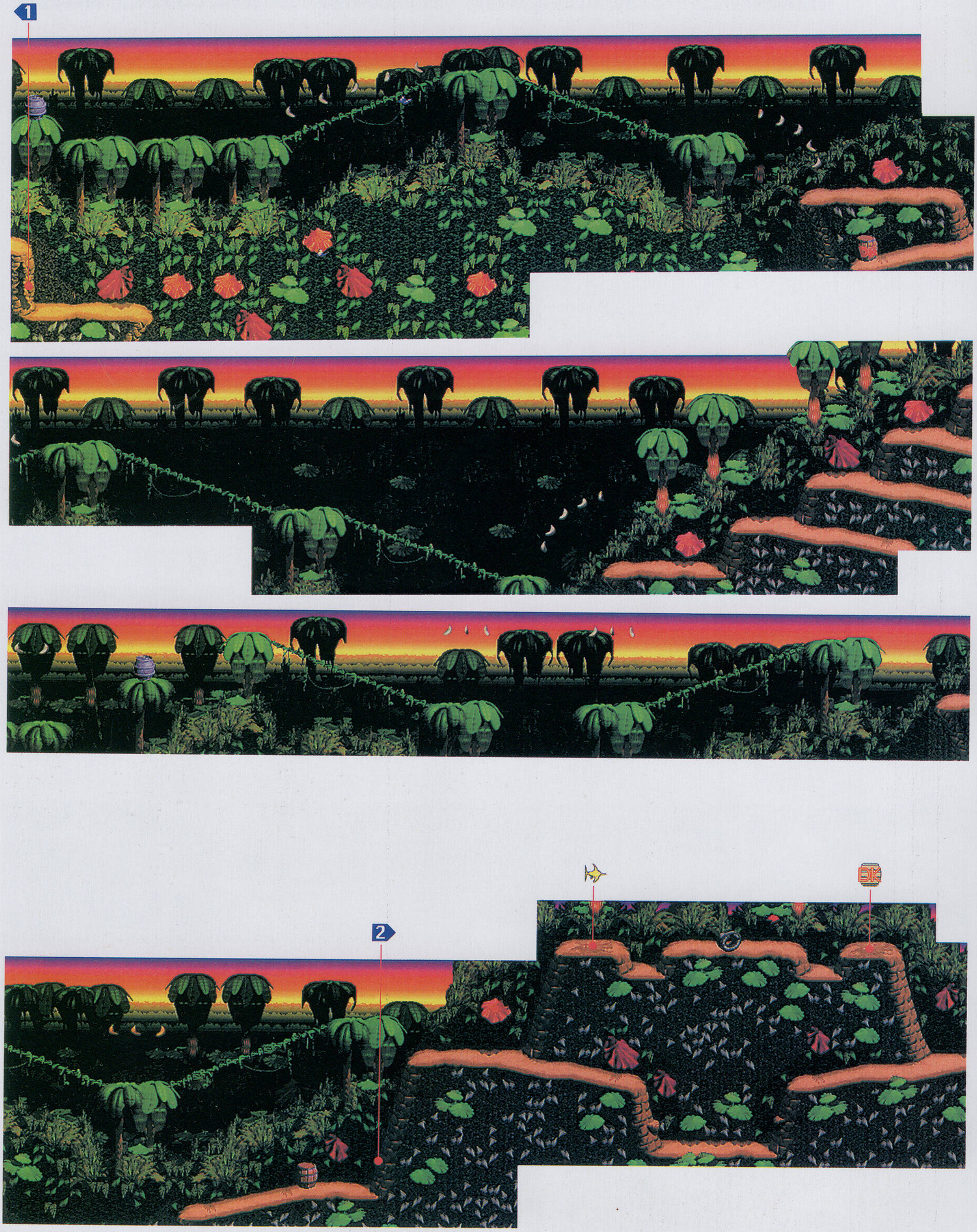


最初のＤＫタルは、相棒を助ける前に隠し面の入口を開けるために使おう。この隠し面では、ローリングアタックでネッキーを8匹以上連続で倒すと、出口に赤いバルーンが出現する。ここではエクスプレッソを仲間にできるが、エクスプレッソの脚力があれば、この先はかなり楽になる。そのまま進んでもいいが、エクスプレッソなら巨大な石臼をよけることができるので、追ってくる石臼をやりすごし、そのあとから進んでいくという手もある。

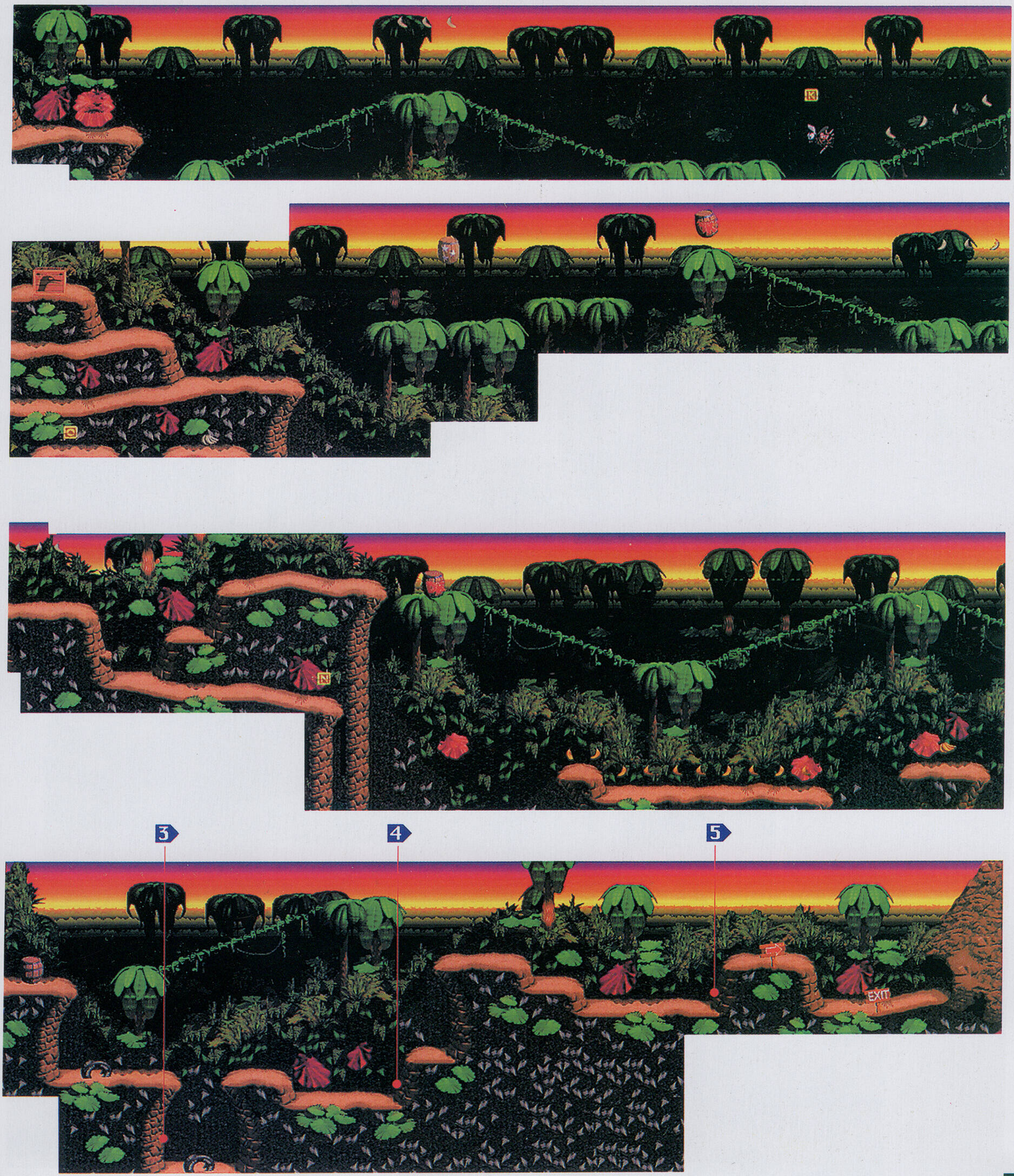


ORANG-UTAN GANG

裏切りマンキーコングの森



隠し面がゲーム中最多の５ヵ所もある。たどり着くのが難しいのは最初のふたつだ。隠し面(1)へは、まずMAP2段目中盤でエクスプレッソを仲間にし、1段目中盤のDKタルの位置までもどって左にジャンプ。ダッシュで助走をつけ、Bボタン連打で距離をのばそう。隠し面(1)からは、4段目中盤のタイヤの地点までワープできる。隠し面(2)へはＮパネルの位置から回転ジャンプでも行けるが、タイミングはかなり微妙。やはりエクスプレッソの助けを借りたい。そして最後の隠し面は、近くのマンキーを倒してから、タルを持ってきて入口を壊そう。



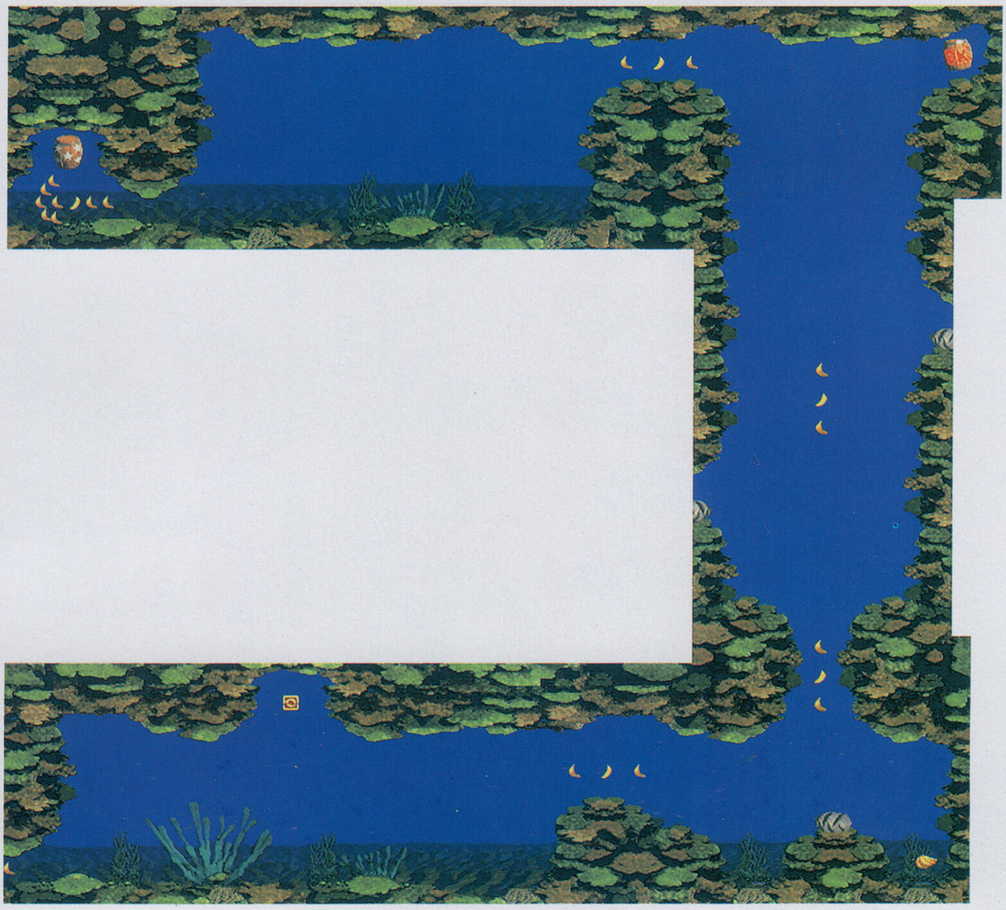
CLAM CITY

クランボーの海





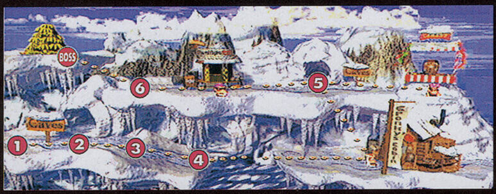
スタート地点の上にある隠し部屋には、Kパネルとエンガードの木箱がある。エンガードを仲間にすると攻略がかなり楽になるぞ。クランボーの吐き出す真珠は、下に沈むより上へ泳いだ方が、操作が簡単でよけやすい。１回真珠を吐くと、次に吐くまで少し間がある。いったん真珠の当たらない位置で待機し、クランボーが真珠を吐いたらすぐに進むのが正解。出口直前の３連続クロクトパスは、画面上方でクロクトパスの動きを見ながら少しずつ進み、２番目のクロクトパスが前を横切ったところでそのまま右へ進めば、難なくクリアできる。



LEVEL 4

GORILLA GLACIER

ホワイトマウンテン



1-SNOW BARREL BLAST

吹雪の谷

2-SLIPSLIDE RIDE

クリスタルトンネル

3-ICE AGE ALLEY

再び吹雪の谷

4-CROCTOPUS CHASE

クロクトパスの海

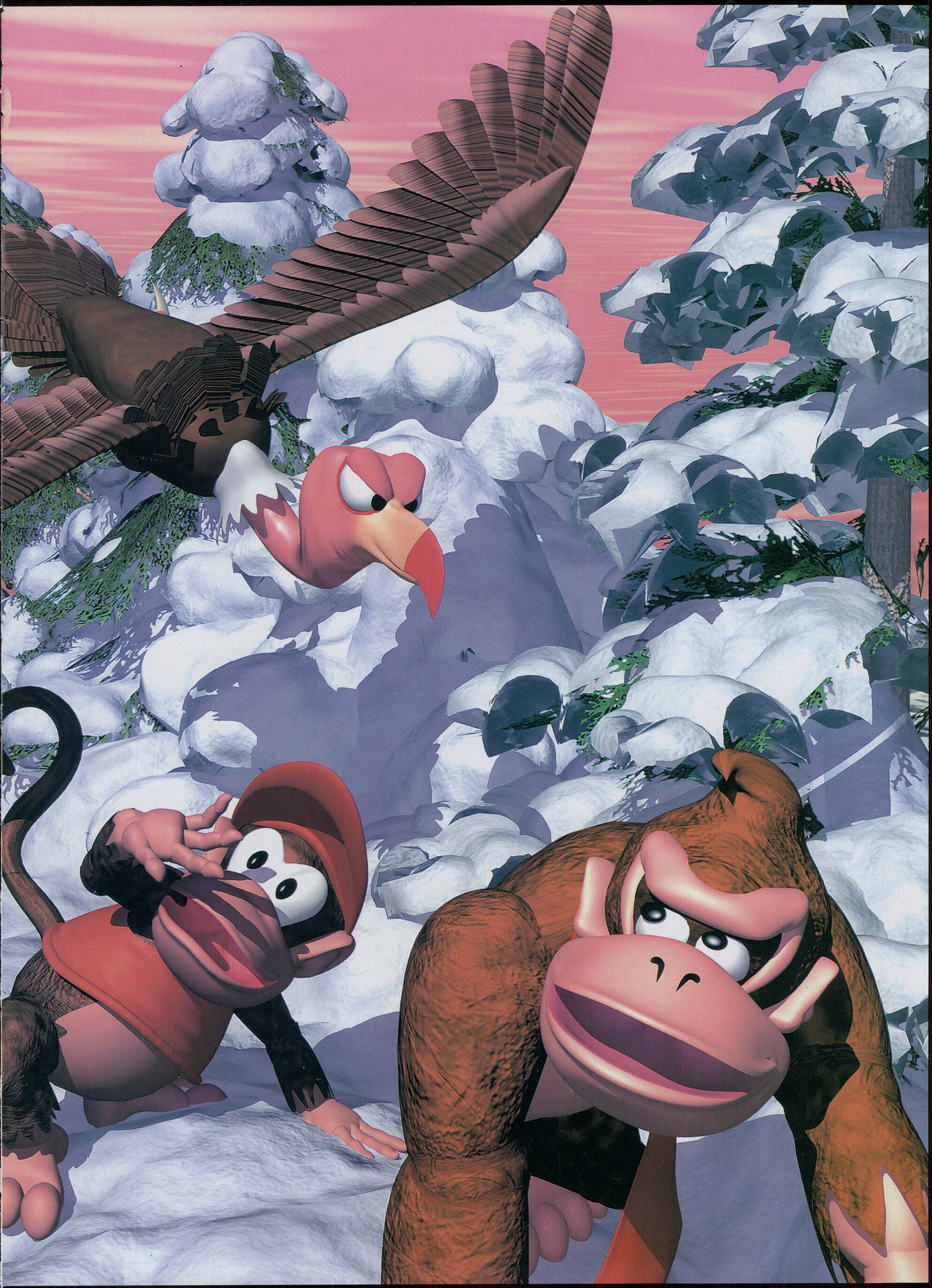
5-TORCHLIGHT TROUBLE

トーチライトトンネル

6-ROPE BRIDGE RUMBLE

森の隠れ家 2





SNOW BARREL BLAST

吹雪の谷









全ワールド中でも難関の部類に入るのが、これから始まる氷の面。とにかく滑りやすく、操作が難しい。ただしこの面では、ライフをたくさん増やすことができる。コンティニューバレルの少し前に、クラッシャが同じ場所を往復しているが、コイツに当たらないギリギリの位置までドンキーを近づけ、地面を叩けばバナナが出現。3回に1回くらいはデカバナナが出るので、地面を叩き続けるだけで簡単にライフが増える。後半のタル大砲地帯は、残念ながらタイミングをよくみるしか手はない。





continue

SNOW BARREL BLAST

吹雪の谷








3

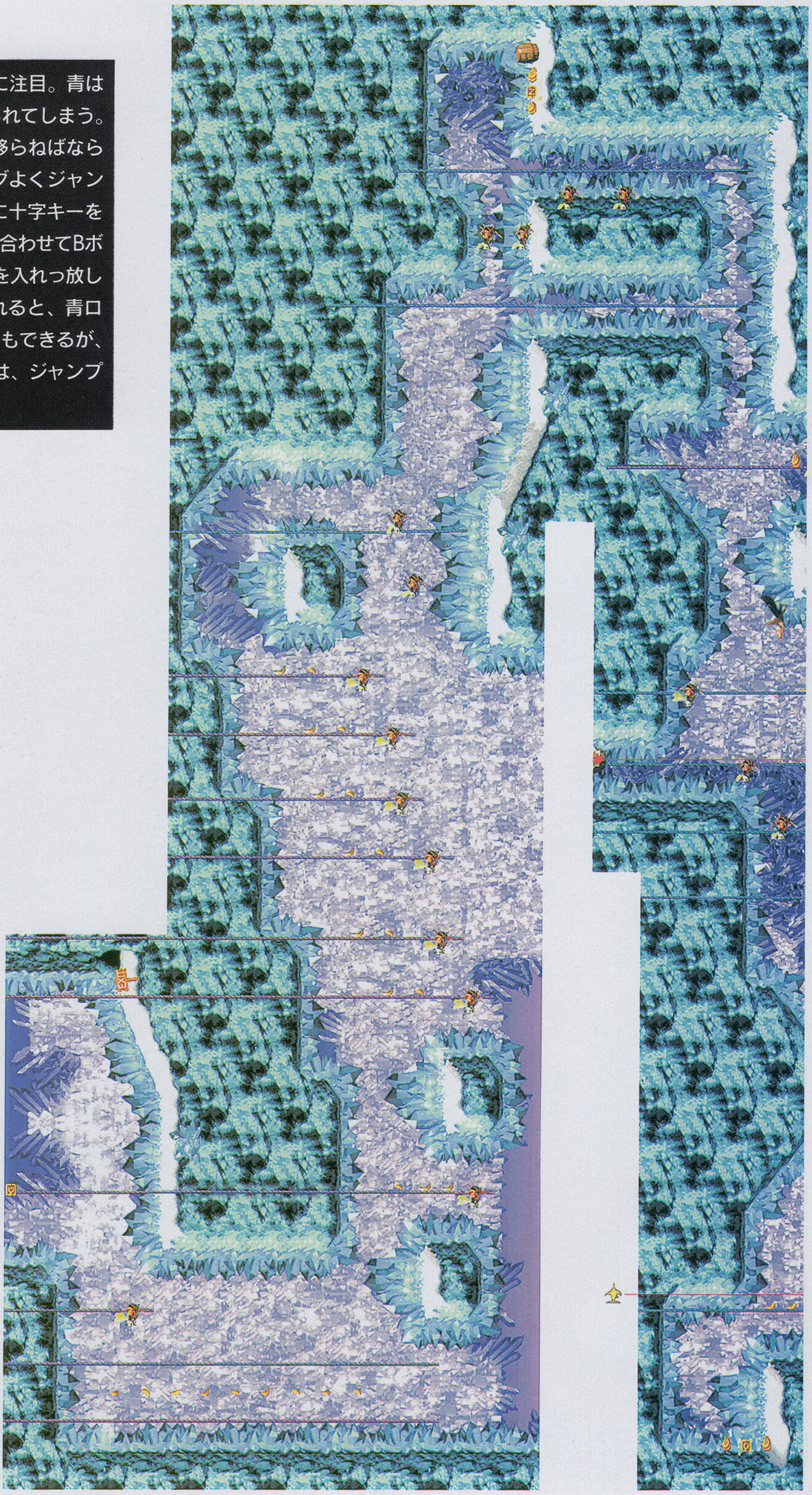



EXIT

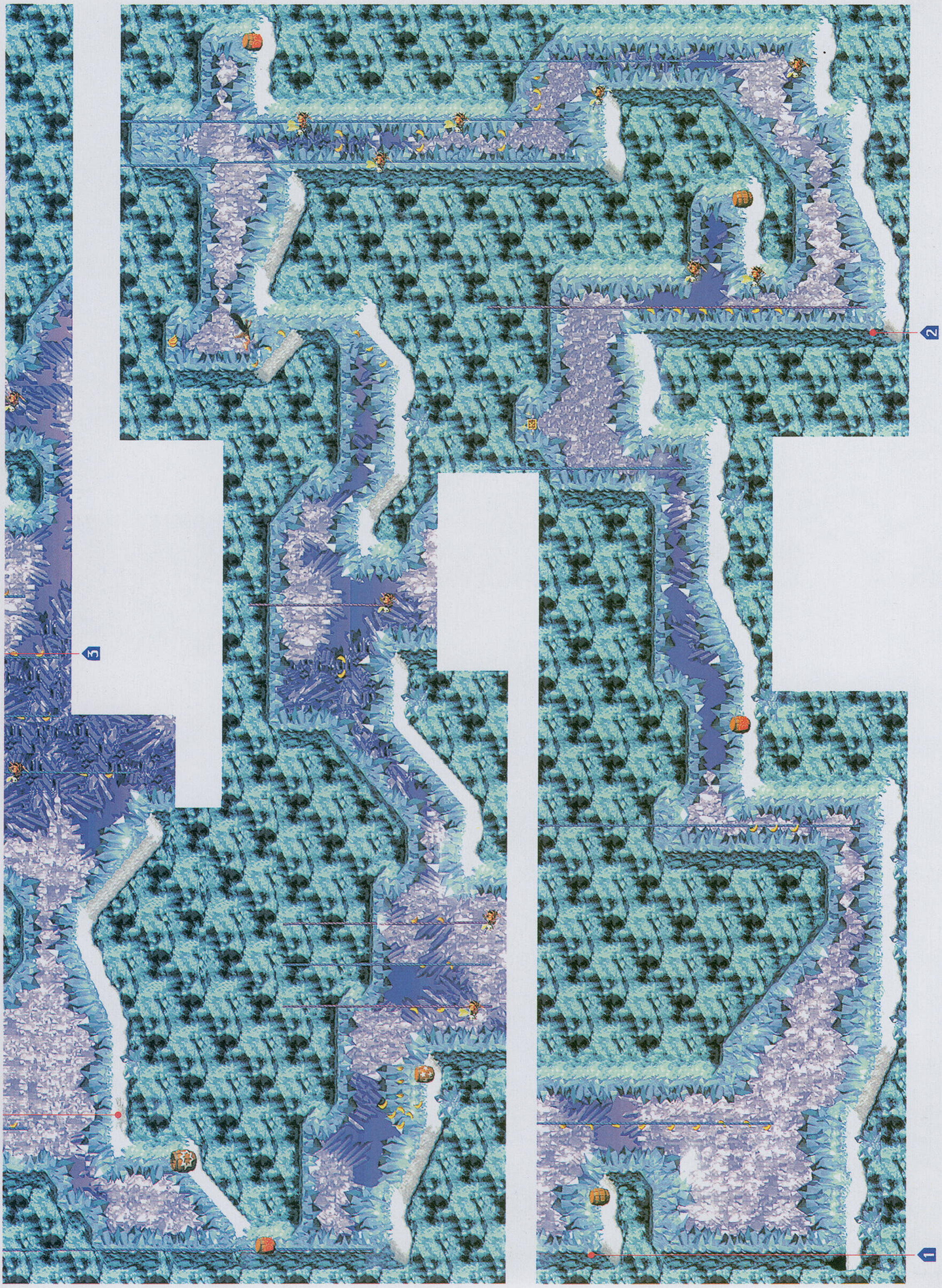
SLIPSLIDE RIDE

クリスタルトンネル

ロープに青と赤の2種類があることに注目。青は上に、赤は下に、自動的に移動させられてしまう。ジンガーをさけつつロープ間をとび移らねばならない場面では、あわてずにタイミングよくジャンプしよう。まずはとび移りたい方向に十字キーを入れて待ち、ジャンプのタイミングに合わせてBボタン。たいていのロープは、Yボタンを入れっ放しにして進行方向の逆に十字キーを入れると、青ロープを下りたり、赤ロープを上ることもできるが、ゴール前のGパネルがあるロープだけは、ジャンプしながら上るしかない。



TURN


2
3
1

GORILLA GLACIER 3

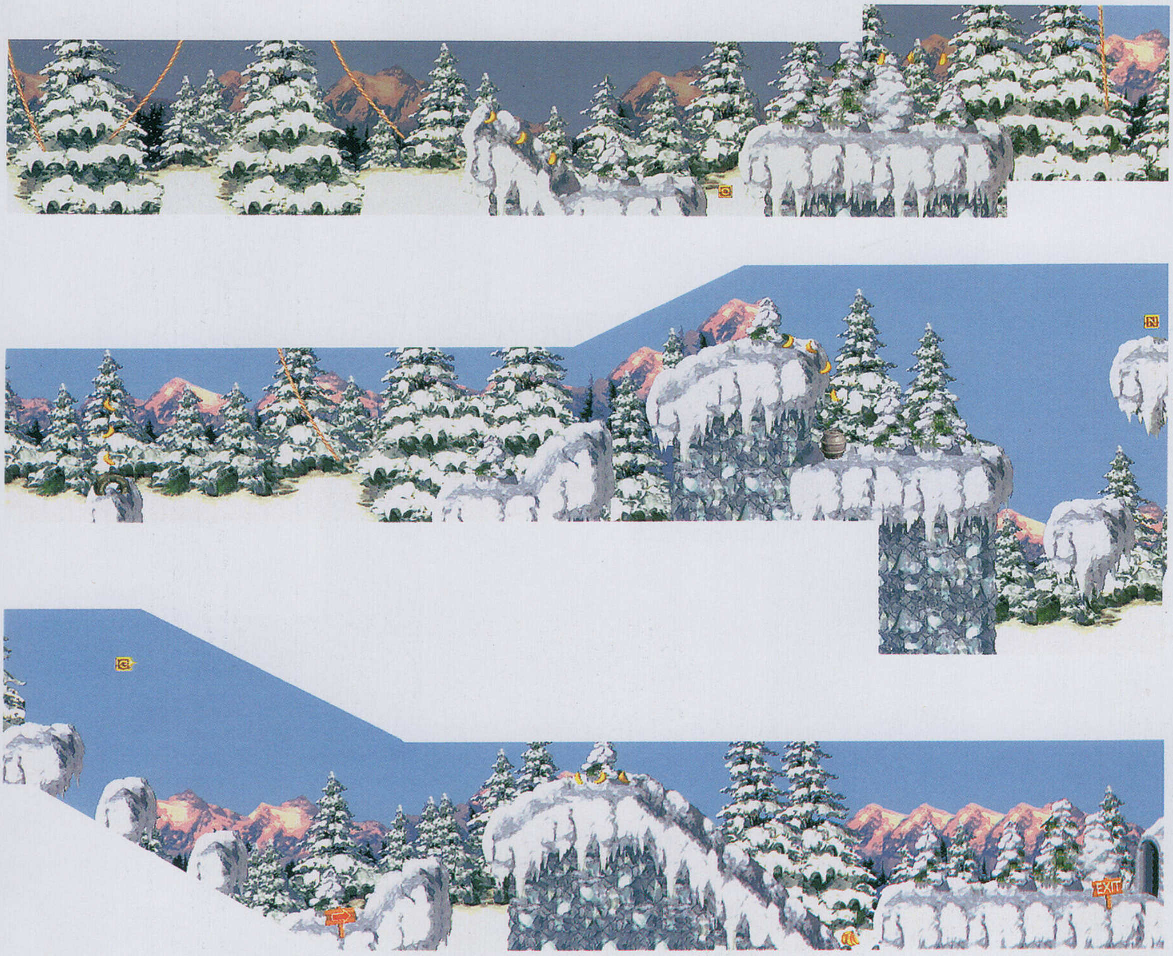
ICE AGE ALLEY

再び吹雪の谷



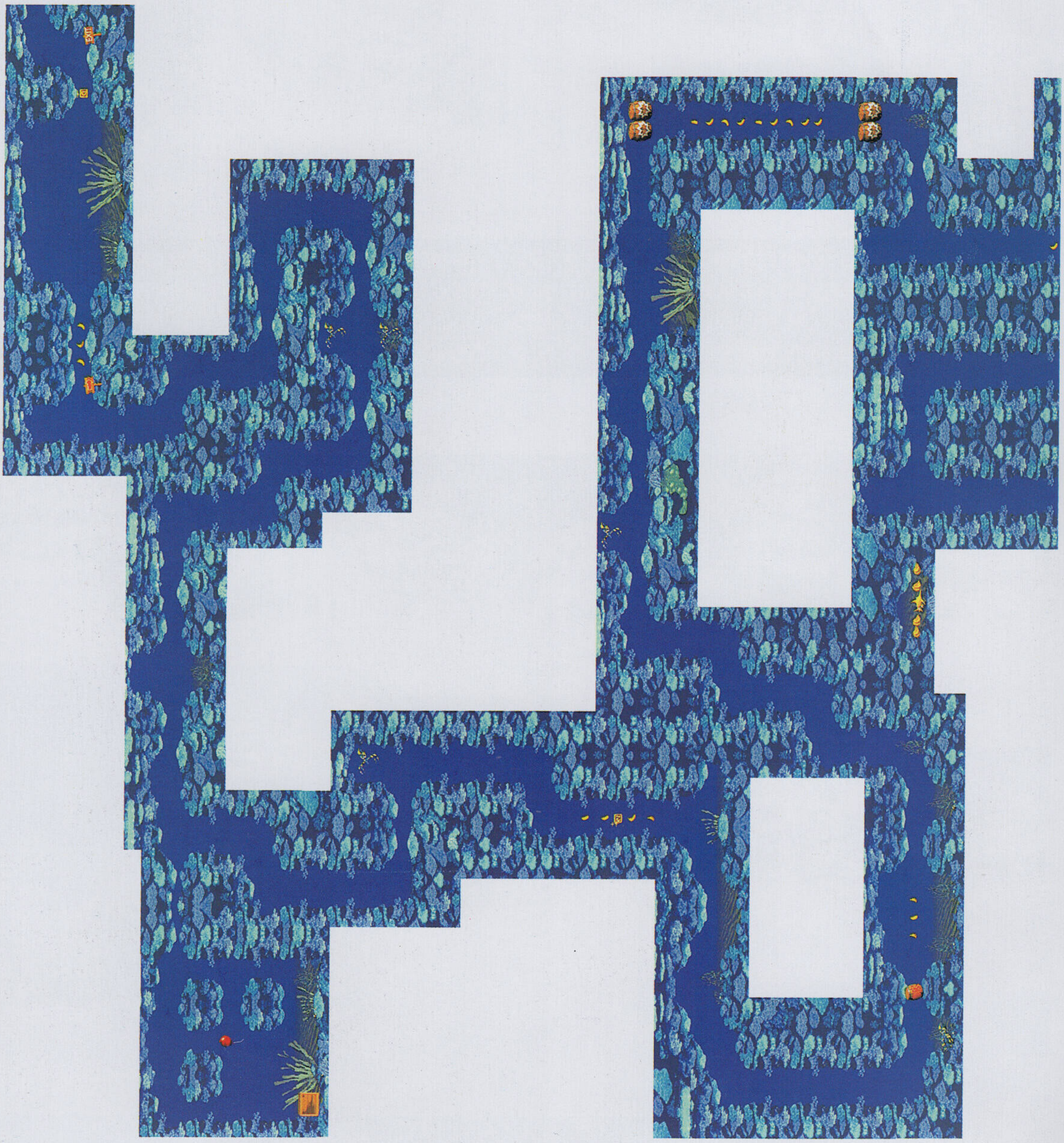


超難関コース。スタート地点の左側にKパネルとエクスプレッソの木箱があるが、このエクスプレッソは無理に取る必要はない。たしかに隠し面(2)に行くにはエクスプレッソが必要になるが、隠し面(1)でもエクスプレッソが手に入るので、これに乗って行けばいい。エクスプレッソを使いこなすコツは、決して無理をしないこと。先の斜面に敵がいるときは、敵の手前で一度エクスプレッソから降り、敵を倒してから改めてエクスプレッソに乗って進みたい。



CROCTOPUS CHASE

クロクトパスの海



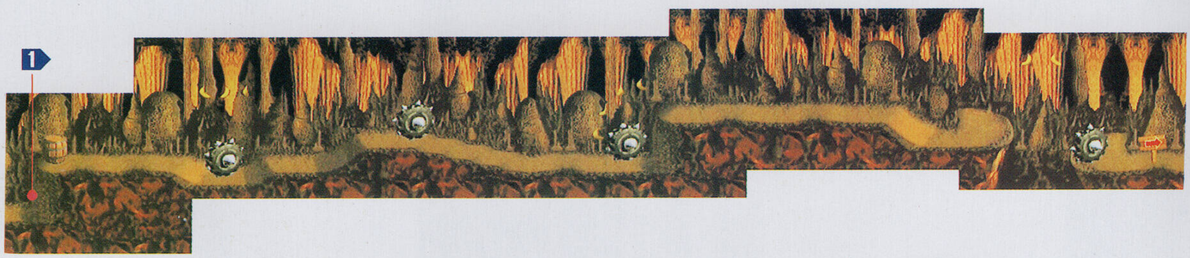
クロクトパスのスピードはかなり速い。上下の窪みに注意して、スムーズな移動を心がけよう。クロクトパスの追跡を振り切るには、Bボタンの連打や自然落下に頼っていてはだめ。進行方向に十字キーを入れれば、少しスピードアップするぞ。そして、うっかりすると取り逃すのがOパネル。最初のタル大砲のすぐ下、右の壁が隠し通路になっているので、DKタルを通過して左に進めばOパネルが入手できる。さらに後半、2度目のタル大砲を越えて下り切ったところも右に通過できるが、余裕がなければパスしてもいい。



TORCHLIGHT TROUBLE

トーチライトトンネル

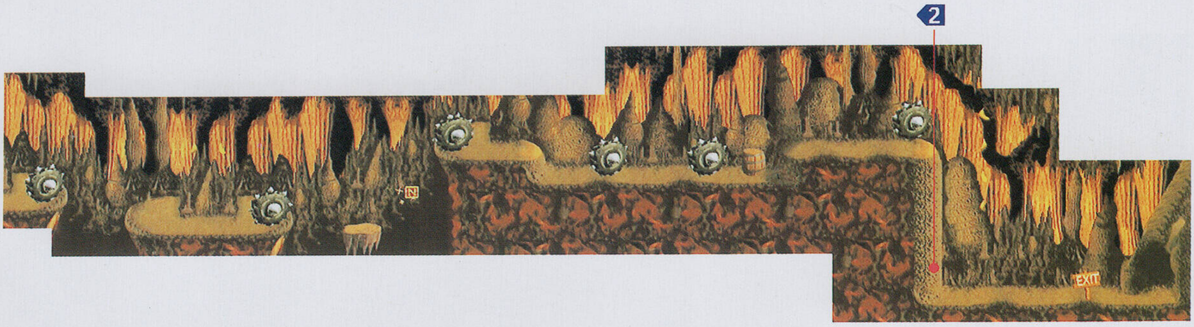






いきなり画面が真っ暗でちょっとビックリするが、入口のすぐそばにある木箱にはスコークスがいて、明りを灯してくれる。この面は、ディディーには倒せない敵がたくさん登場する。なるべくドンキーで進みたい。また、障害物を越えて着地した瞬間に敵が現われることが多いので、着地後もすぐにジャンプできるよう、準備しておくこと。上下に動く足場のそばにあるNパネルは、Kパネルと同じく回転ジャンプで取れるが、足場が下降しているときが取りやすい。

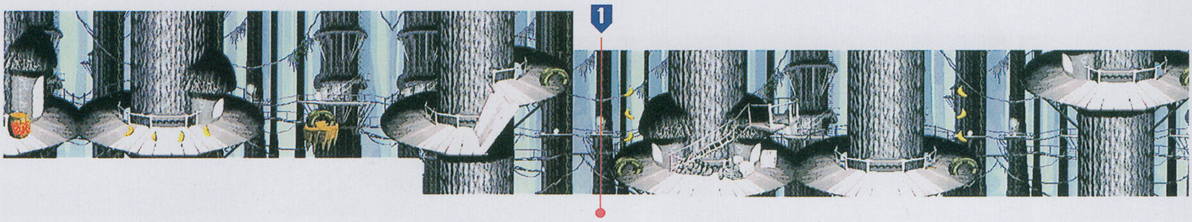


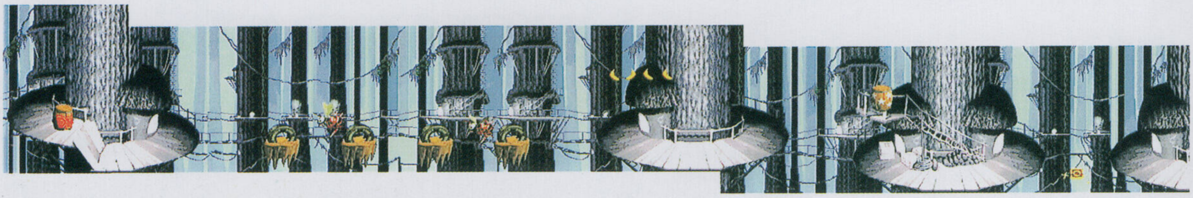


GORILLA GLACIER 6

ROPE BRIDGE RUMBLE

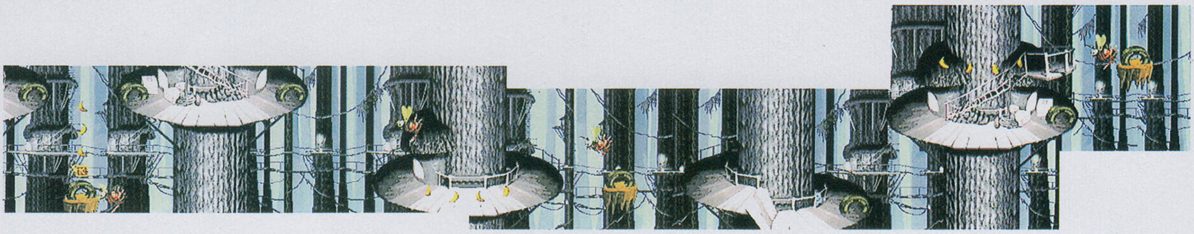
森の隠れ家 2

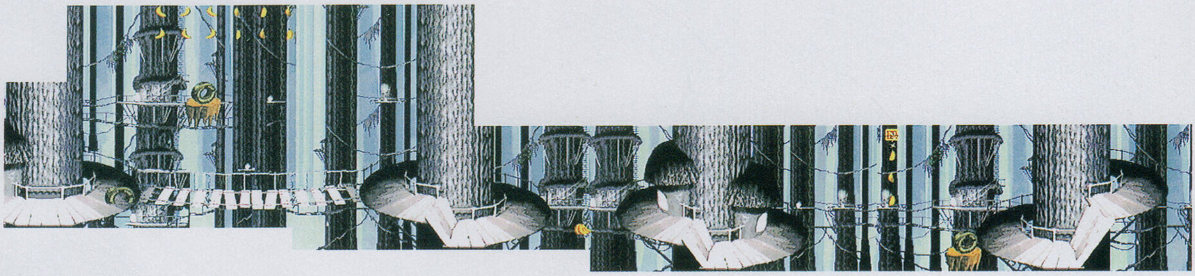


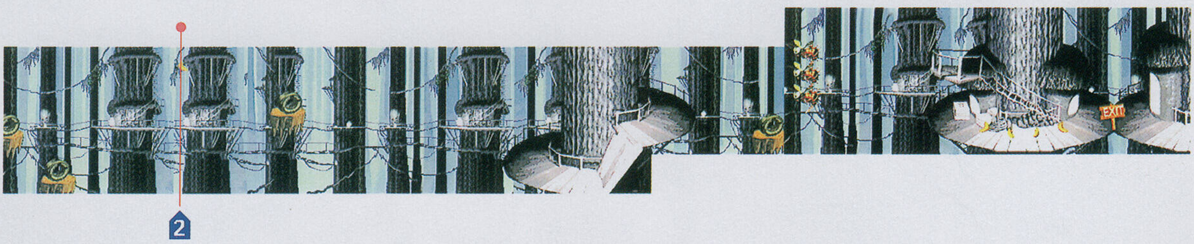




最初の隠し面に入るとウィンキーを仲間にできる。ジンガーが多いこの面では、ウィンキーが一緒だと心強い。ただ、ウィンキーに乗っているときは、タイヤジャンプのタイミングが微妙に違うので注意が必要だ。ふだんよりもやや遅めにジャンプしよう。そして、もうひとつの隠し面の入口は、後半のタイヤが連続している地帯にある。目印は画面上部に１本だけある、いかにもあやしげなバナナだ。タイヤジャンプで入ろう。







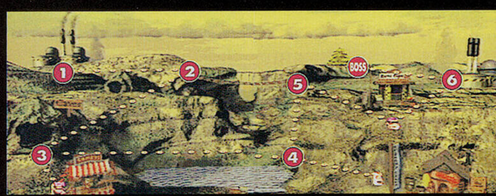




LEVEL 5

KREMKROC INDUSTRIES INC.

カントリーファクトリー



1-OIL DRUM ALLEY
オイル工場

2-TRICK TRACK TREK
トリックトラックリフト

3-ELEVATOR ANTICS
エレベーターアンティクス

4-POISON POND
ヘドロの湖

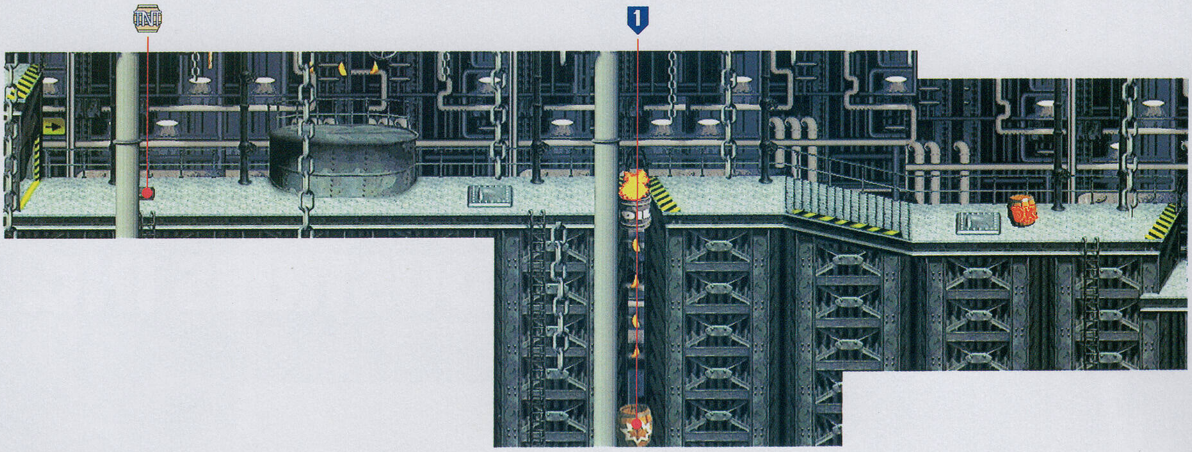
5-MINE CART MADNESS
マインカートコースター2

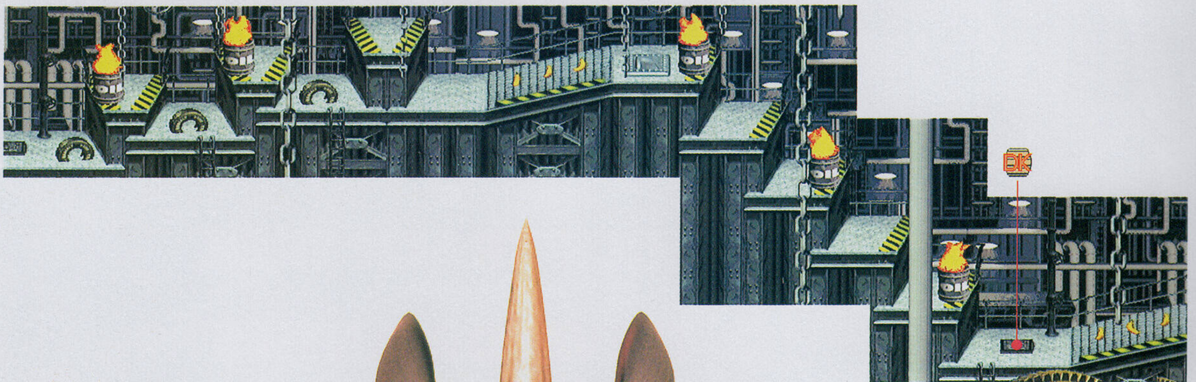
6-BLACKOUT BASEMENT
オンボロ工場

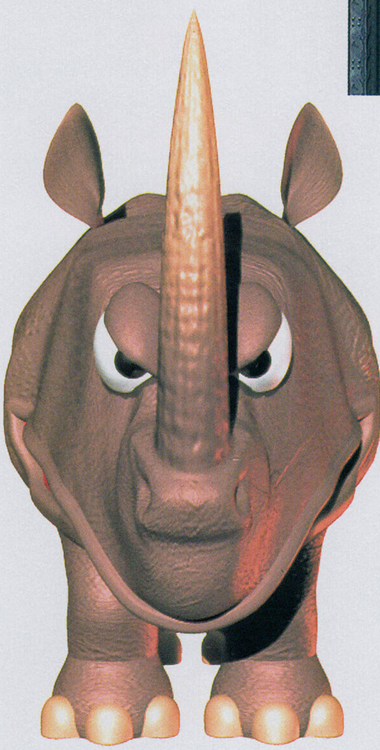
KREMKROC INDUSTRIES INC. 1

OIL DRUM ALLEY

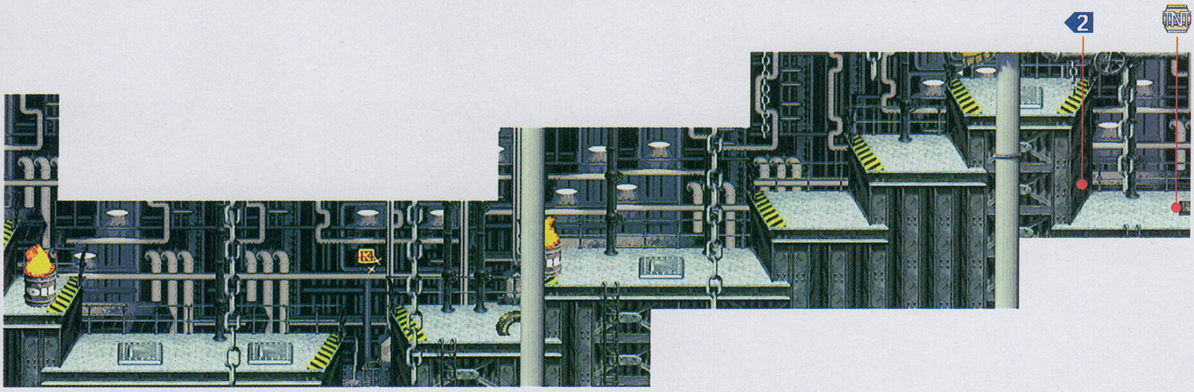
オイル工場

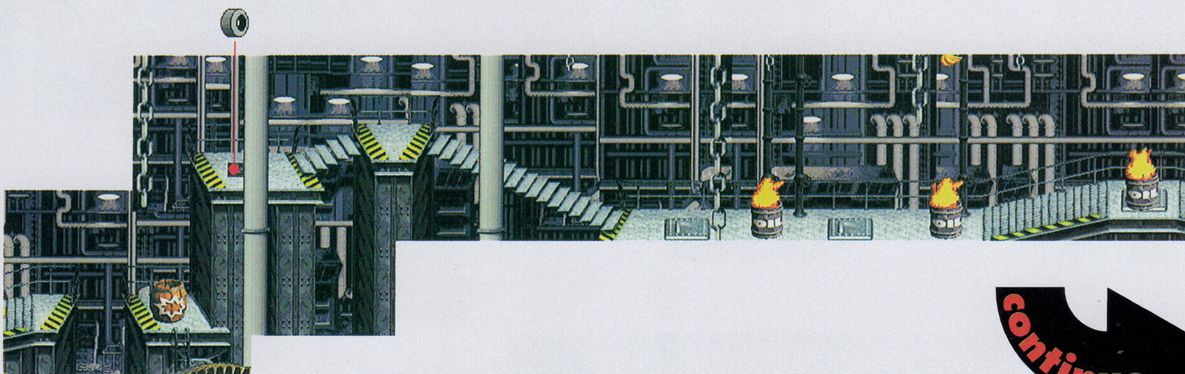






注意したいのが２番目の隠し面。ここでは赤いバルーンではなく、１本バナナをねらうのが正解。バナナが３つそろうとタルが出現する。それを持って、ジャンプしながら(歩いて運ぶのはアウト)右側の壁にぶつかると、さらにその奥に隠し面があることがわかる。ここでは全４種類のトークンが入手可能だ。難所はステージ後半、炎を出すオイル缶が空中に２個ずつ並ぶ場所。オイル缶の炎は、２度吹き出すと次の炎まで少し間があく。そのすきをねらって、２個まとめてクリアしていこう。アセリは禁物。

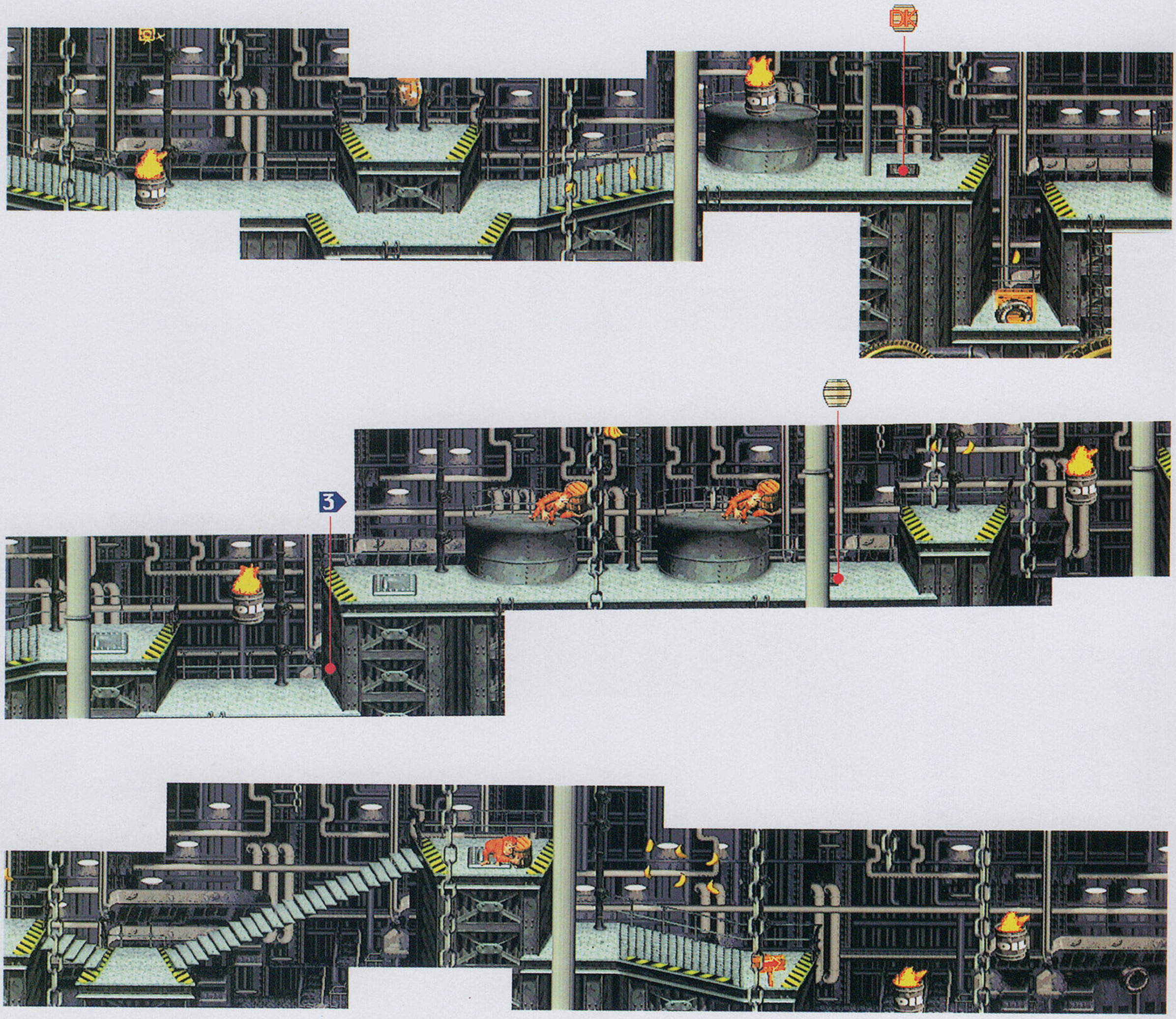


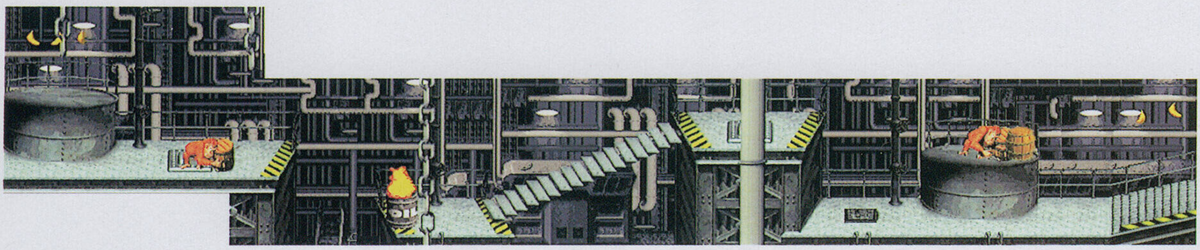


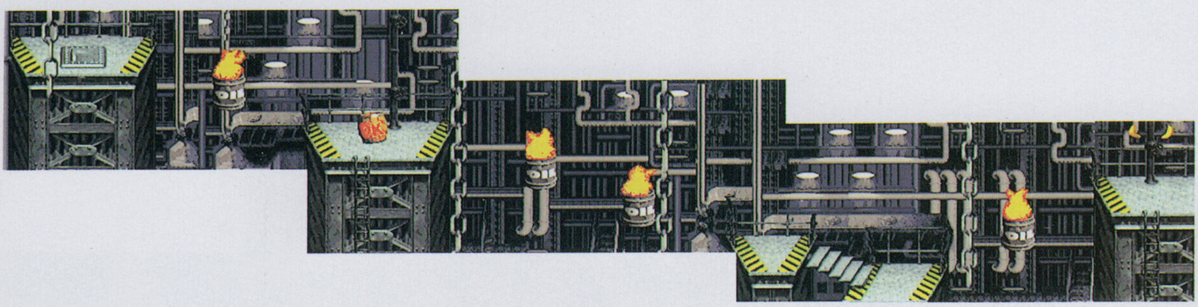
continue

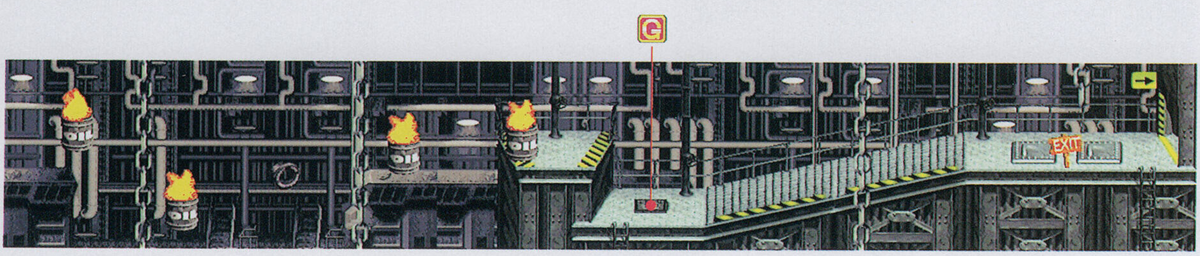
OIL DRUM ALLEY

オイル工場





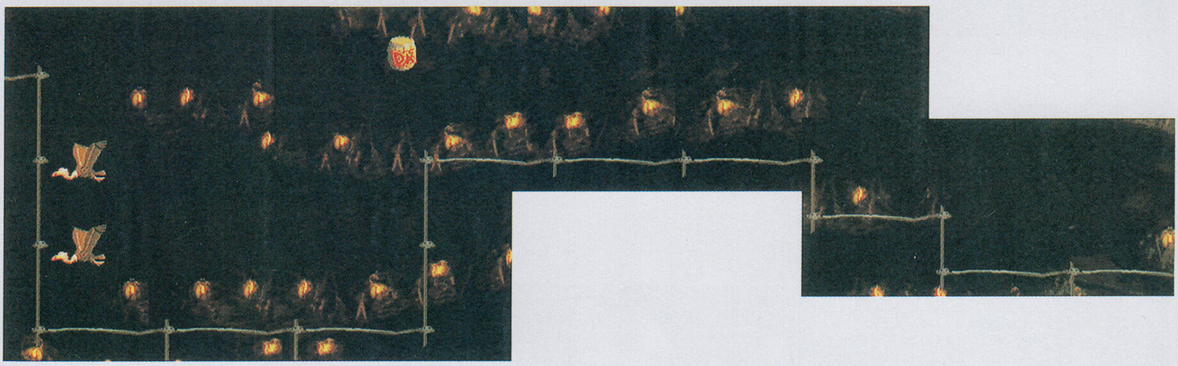



G
EXIT

TRICK TRACK TREK

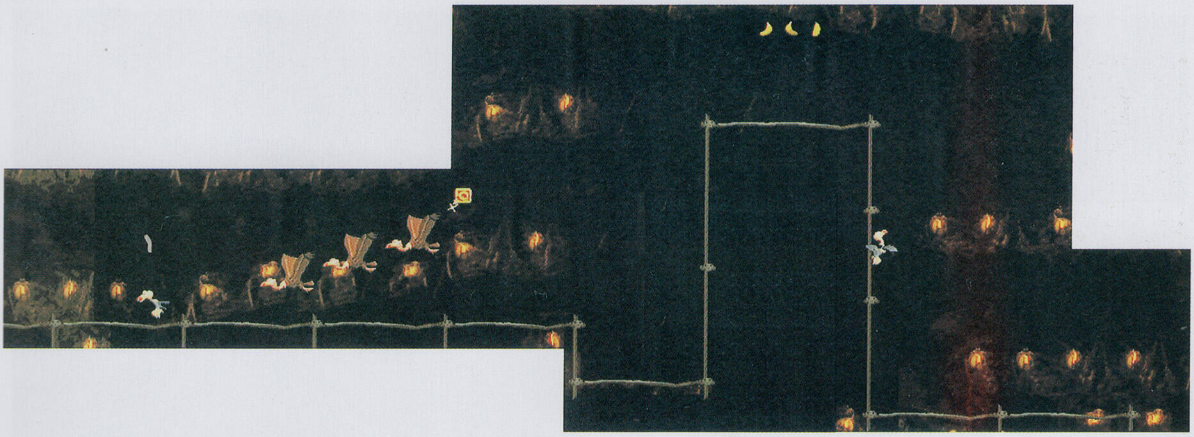
トリックトラックリフト





このレベルまで来れば予想はつくだろうが、最初の隠し面には回転ジャンプで入れる。後半、上からノーティビーバーが次々と降ってくる場面では、リフトのうしろの方に乗っていれば安全。敵が勝手に自滅してくれる。リフトの終了直前で乗り込んでくるクラッシャは、ハンドスラップで何度でも攻撃が可能。バナナがたくさん手に入るぞ。そして、忘れちゃいけないのが出口手前にいるマンキーコング。ヤツを倒したら、マンキーのいた場所から右へ降りよう。最後の隠し面とウィンキーのトークンが待っている。



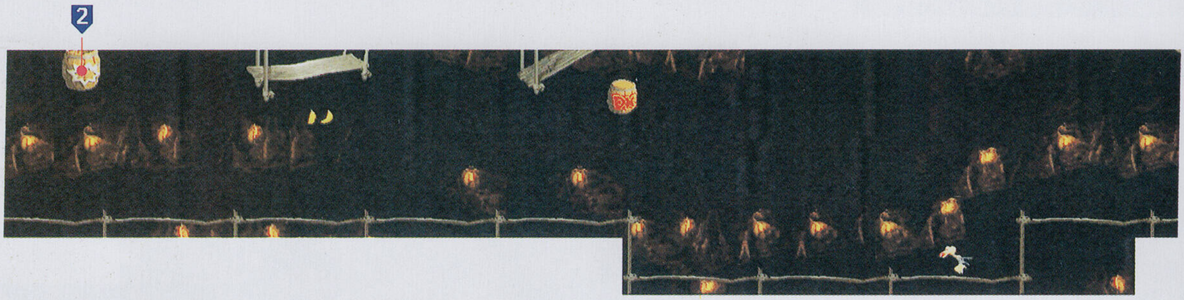




TRICK TRACK TREK

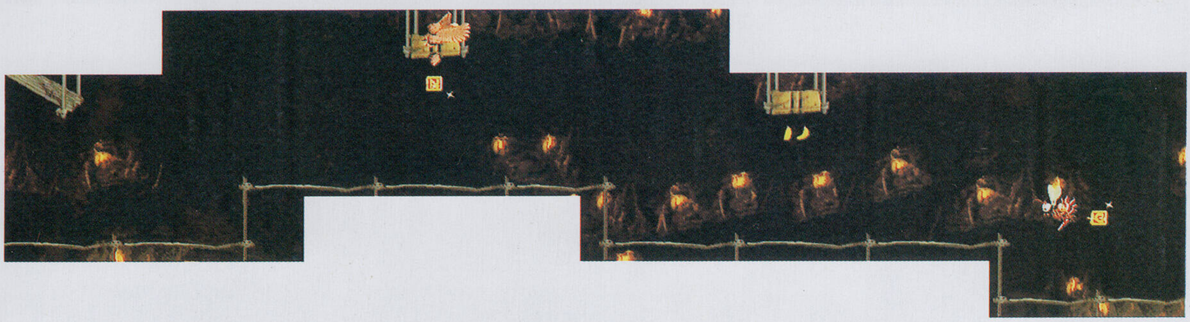
トリックトラックリフト







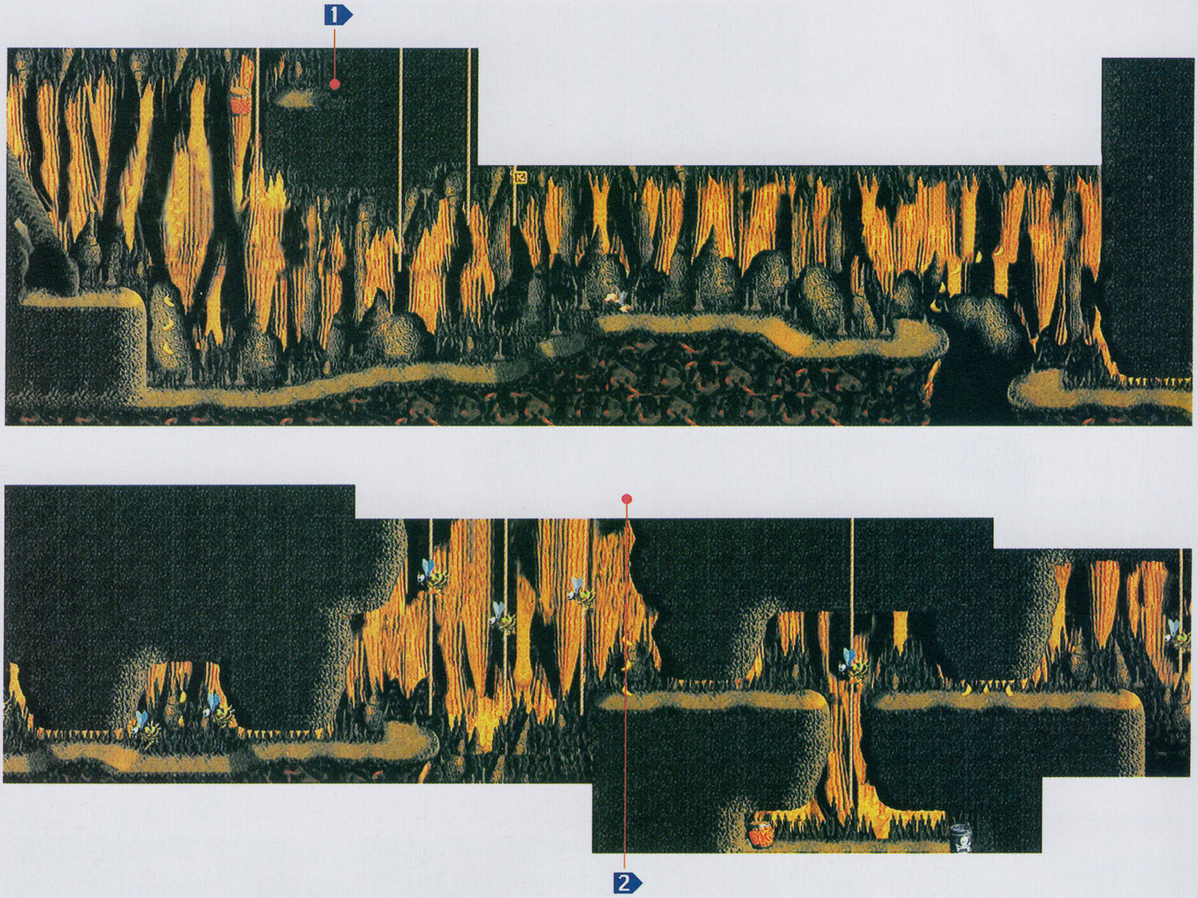




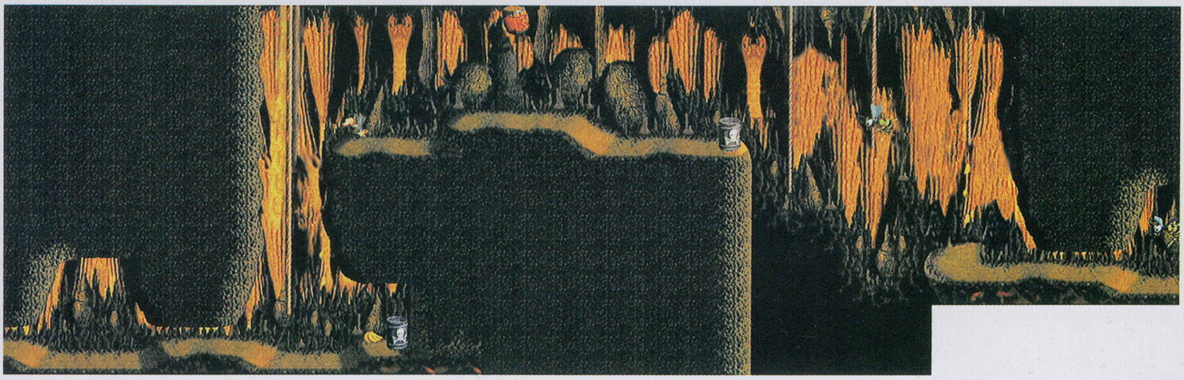

3
EXIT

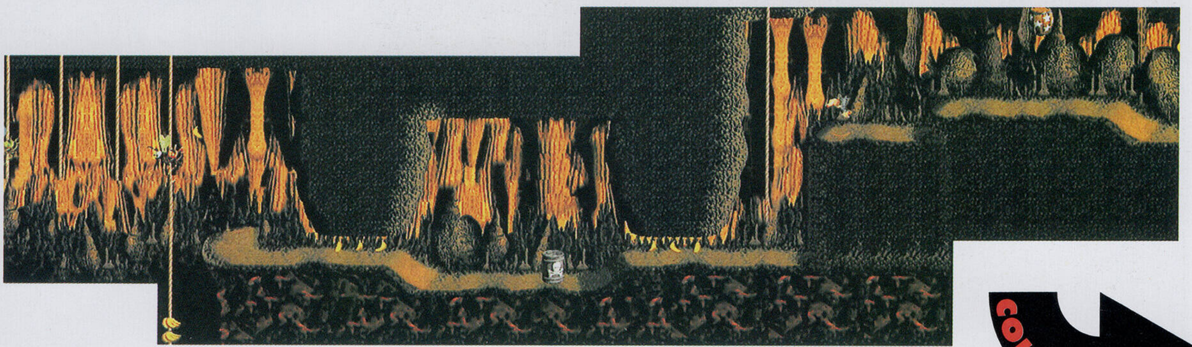
ELEVATOR ANTICS

エレベーターアンティクス



スタート直後、右にあるロープにとび移って上ると最初の隠し面へ行けるが、これはディディーの回転ジャンプでなくては難しい。次の隠し面もわかりにくい場所にあるが、手前のロープを上りきって、そこから右へジャンプして進めばＯＫ。後半は、ステージの名前のとおり、上下に動くエレベーターを渡っていく。早め早めにジャンプして乗り移ろう。特に下りのエレベーターでは、画面に着地面が見えてからのジャンプでは遅過ぎるので注意。

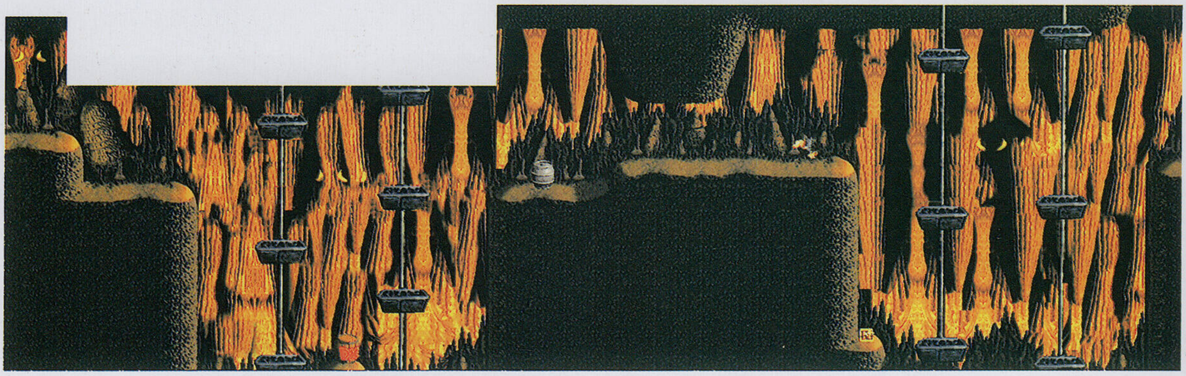


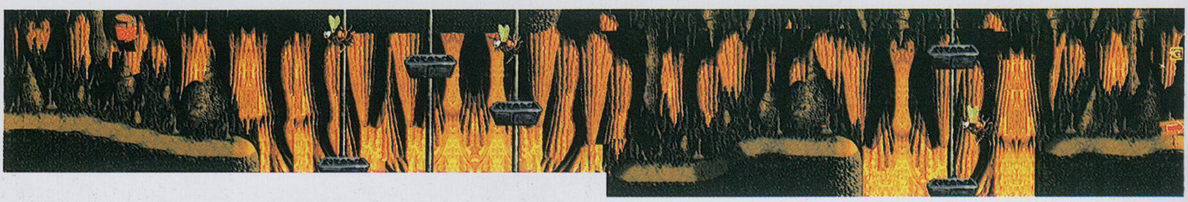


continue

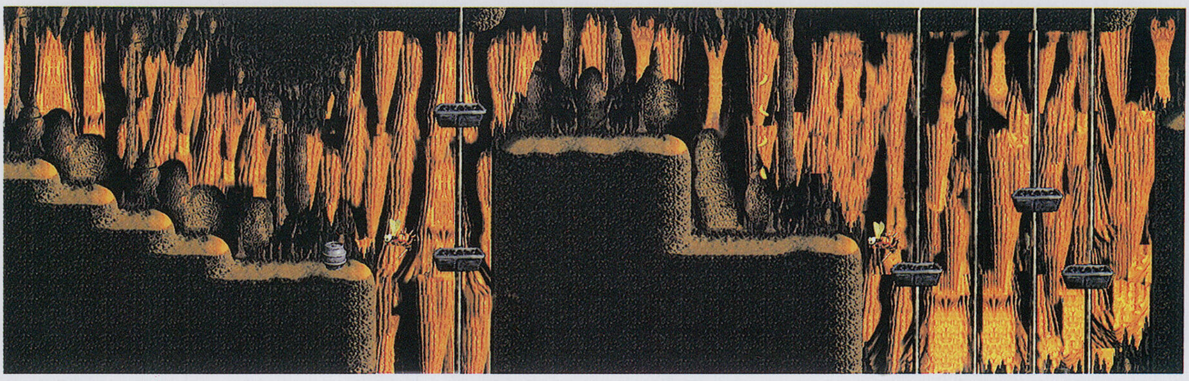
ELEVATOR ANTICS

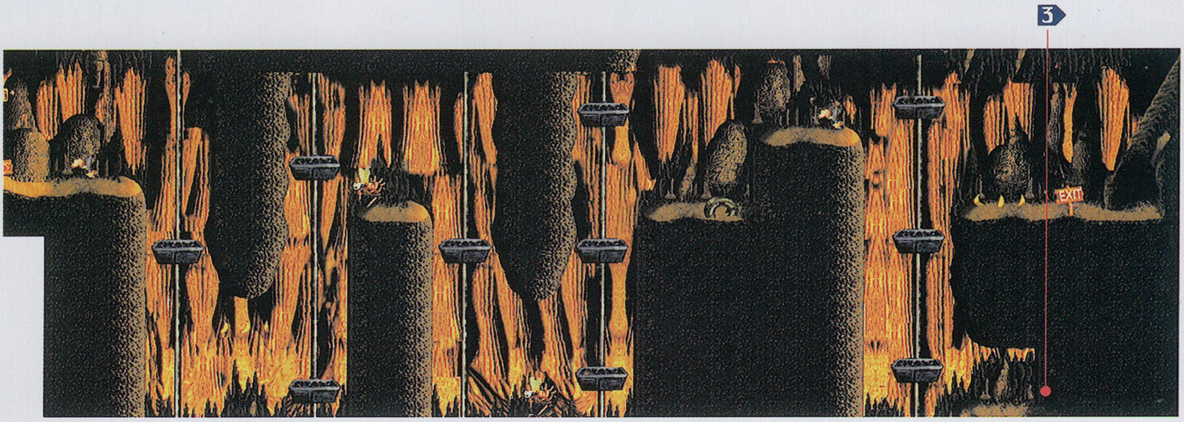
エレベーターアンティクス










3
EXIT

POISON POND
ヘドロの湖

追ってくるクロクトパスがいないかわりに、さまざまな動きをする巨大トゲタイヤがジャマしてくる。スタート地点の左に隠し通路があって、エンガードを仲間にできるので、これでかなり楽になるはずだ。トゲタイヤが通路をふさぐように移動しているところでは、近くの窪みなどに避難しながら進もう。3個のタイヤが回転している場所では、そのうちのひとつのあとを追いかけるように進むといい。後半も、隠し通路を通って矢印バナナがあるところを抜ければ、かなりのショートカットになる。KONGパネルをそろえるのにも支障はないし、お得なコースだ。



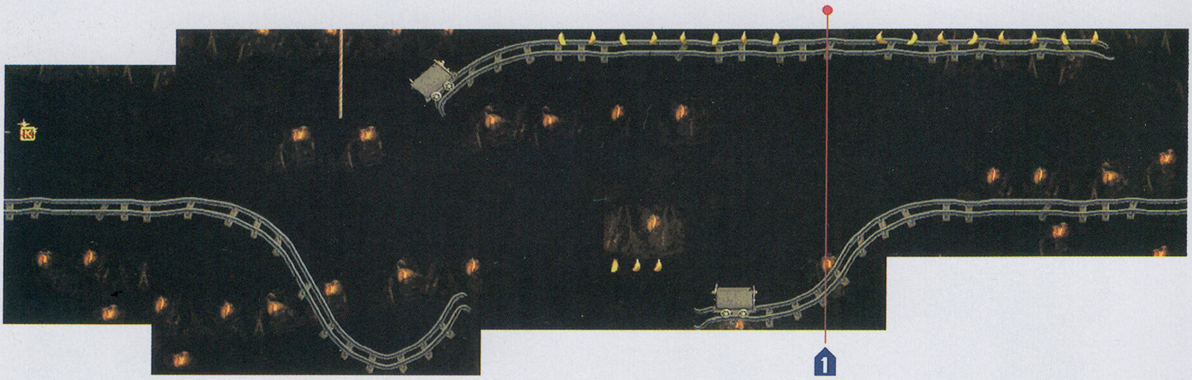
TURN

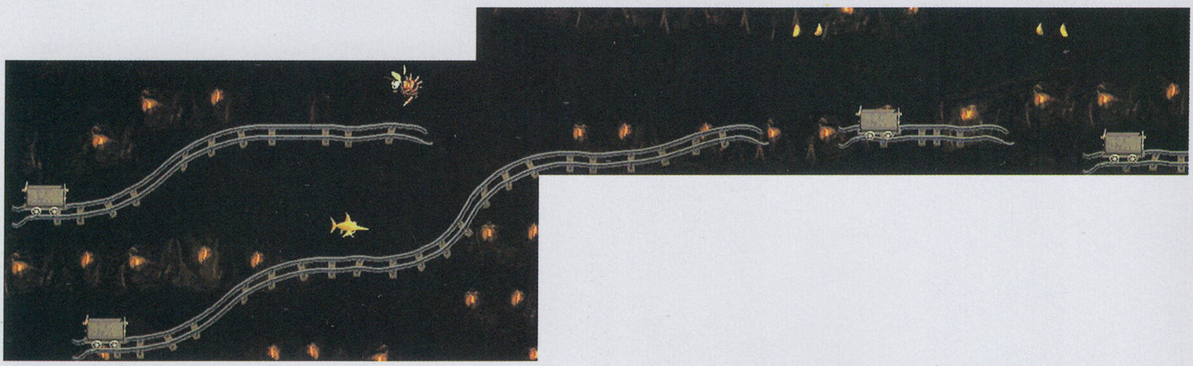


MINE CART MADNESS

マインカートコースター2

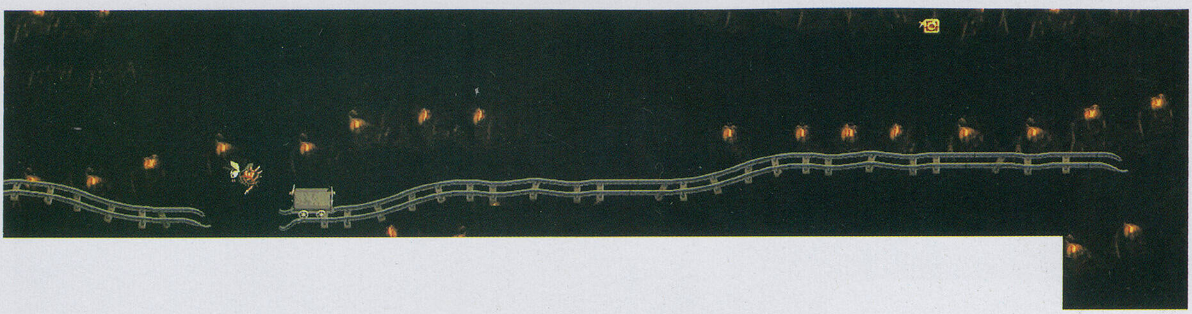


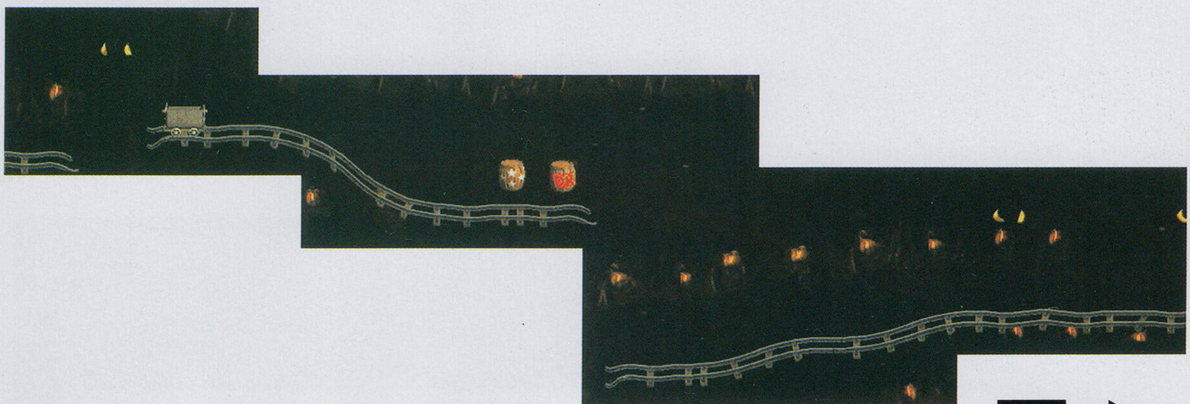




前半にコースの分岐点が2カ所ほどあるが、最初は上を通るのが正解。線路上に並んだバナナが少し途切れている場所に来たらジャンプ。これで隠し面へ行ける。次はエンガードのトークンに興味があるかどうかが問題。下のルートの方がトロッコを乗り移るタイミングが難しい。ギャラリーがいるときなどは、盛り上げるつもりで挑戦するといいかも。最後の隠し面へ行くには、トロッコが落ちたときに左へジャンプ(線路に当たり判定は無い)。左上に続くタイヤにとび移りながらタル大砲へとび込む。





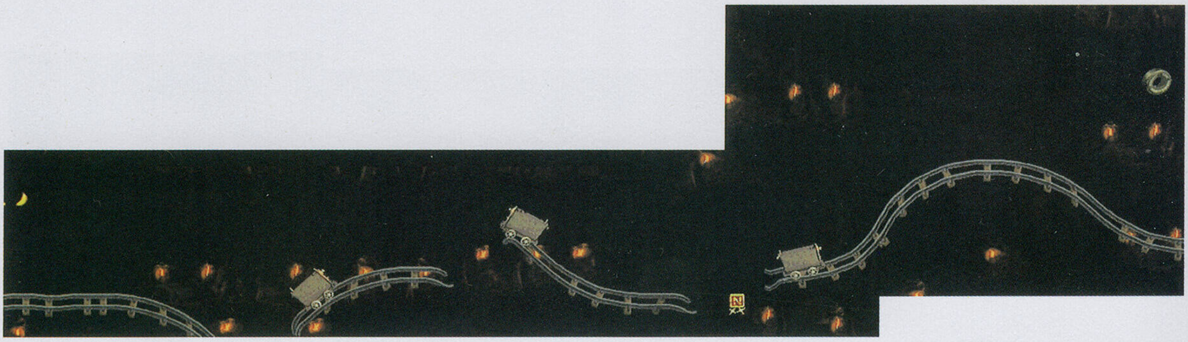


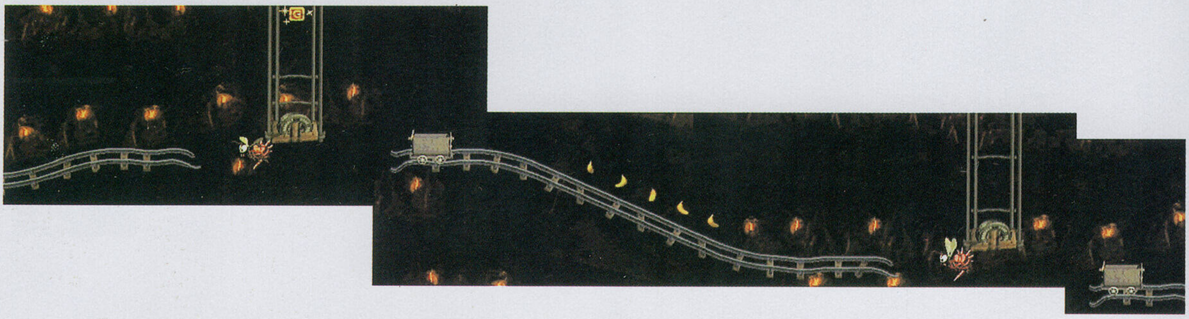
continue

KREMKROC INDUSTRIES INC. 5

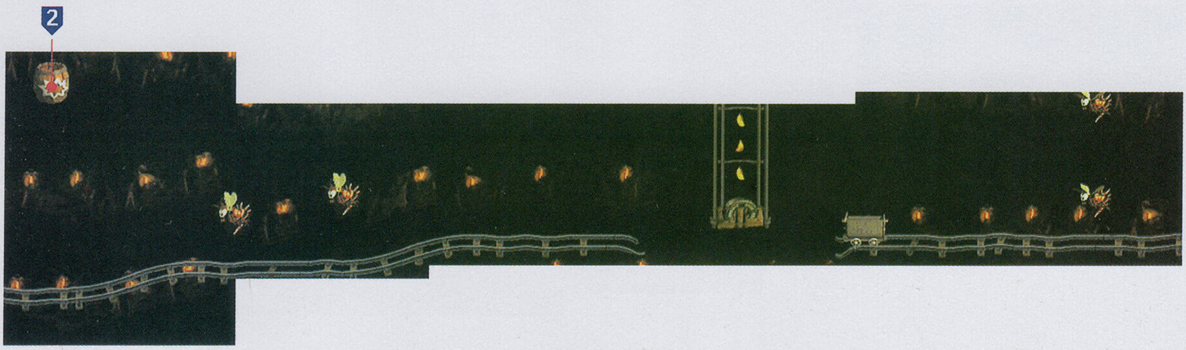
MINE CART MADNESS

マインカートコースター2

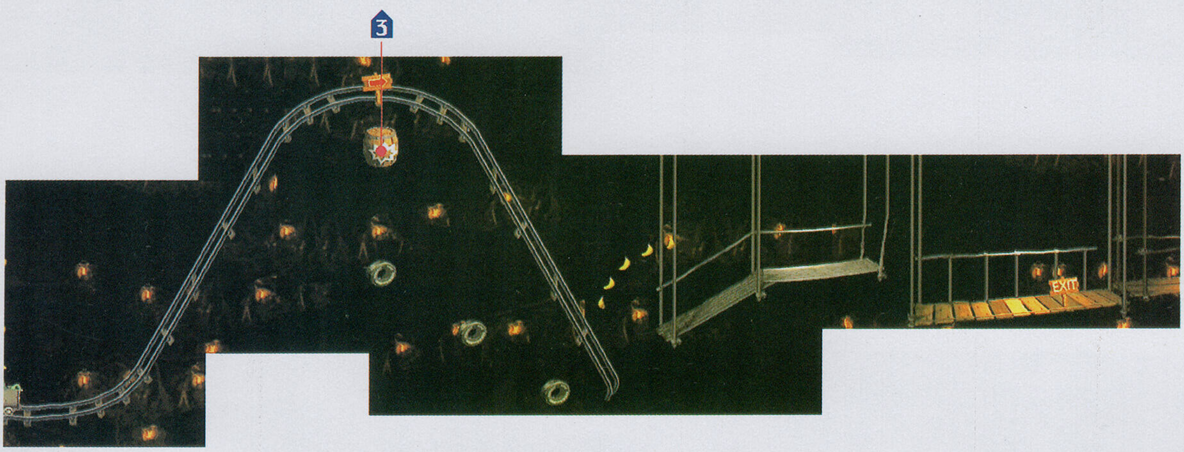






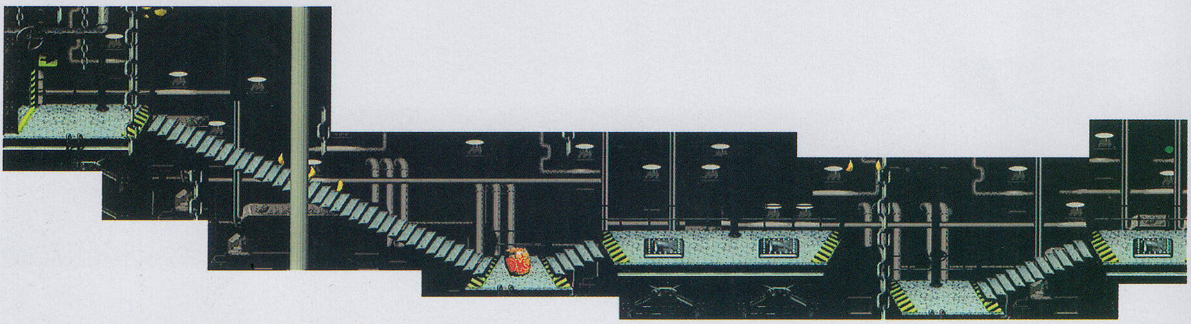

2

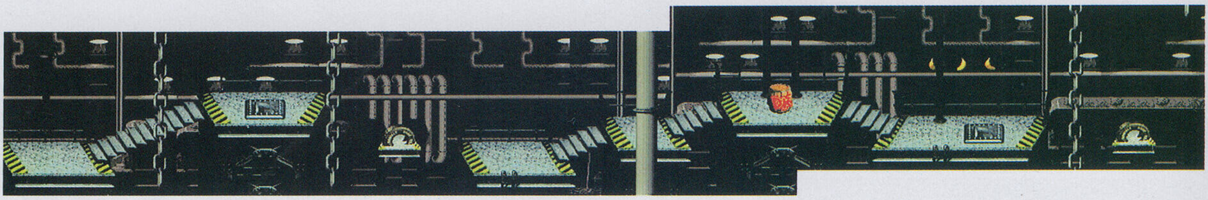


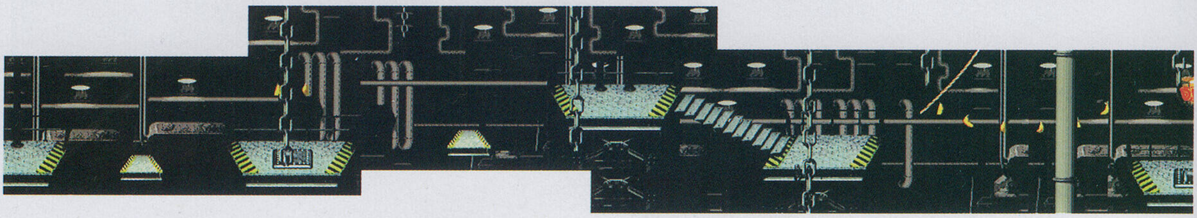

3
EXIT

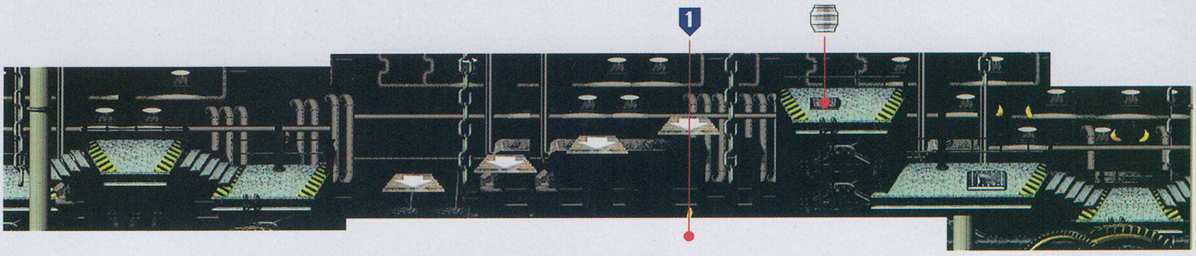
BLACKOUT BASEMENT

オンボロ工場

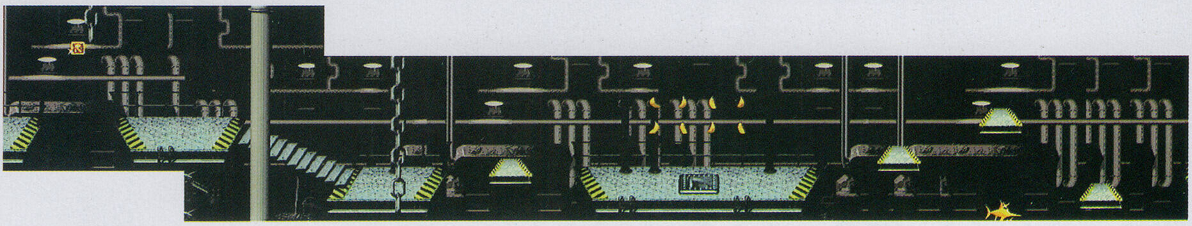


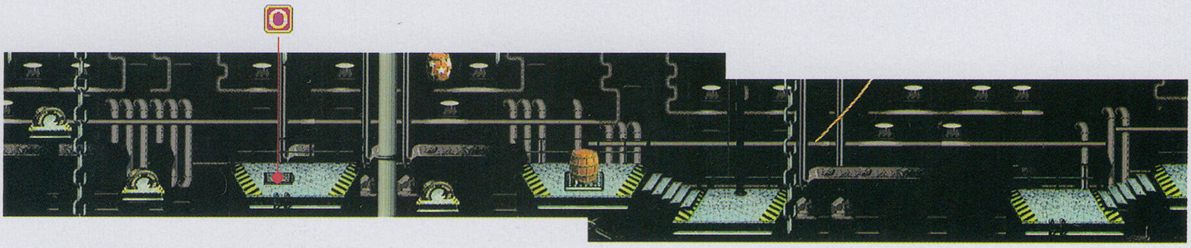


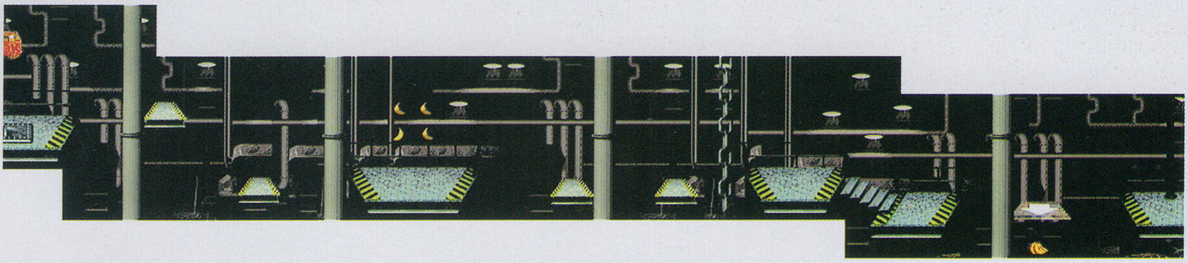


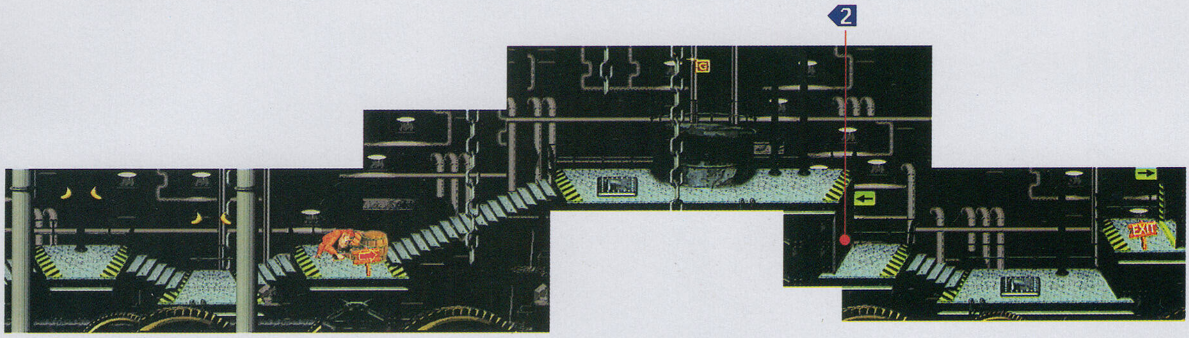


ステージ構成はこのレベルにしては単純だが、画面が定期的に真っ暗になるのが難点。ステージクリアに時間制限なんかないのだから、明るくなったときに進路を確認しながら、ゆっくり進んでいけばＯＫだ。見逃せないのが最初の隠し面をクリアした直後に手に入る鋼鉄製タンク。これを使ってタル乗り攻撃に成功すれば、出口直前まで無敵状態でばく進できるだけでなく、もうひとつの隠し面の入口まで見つけてくれる。









LEVEL 6

CHIMP CAVERNS

闇の入り江



1-TANKED UP TROUBLE

トリックトラックリフト 2

2-MANIC MINCERS

暴れスピナーの崖

3-MISTY MINE

毒ガストンネル

4-LOOPY LIGHTS

闇のスイッチトンネル

5-PLATFORM PERILS

最後のステップ

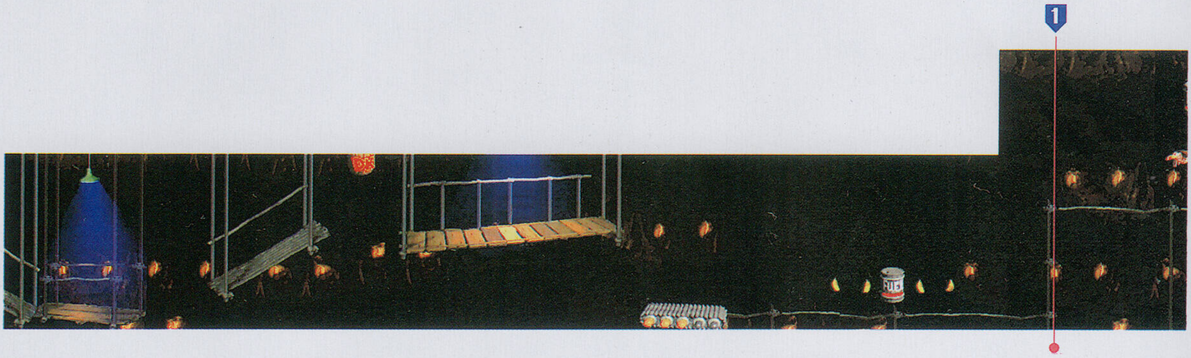


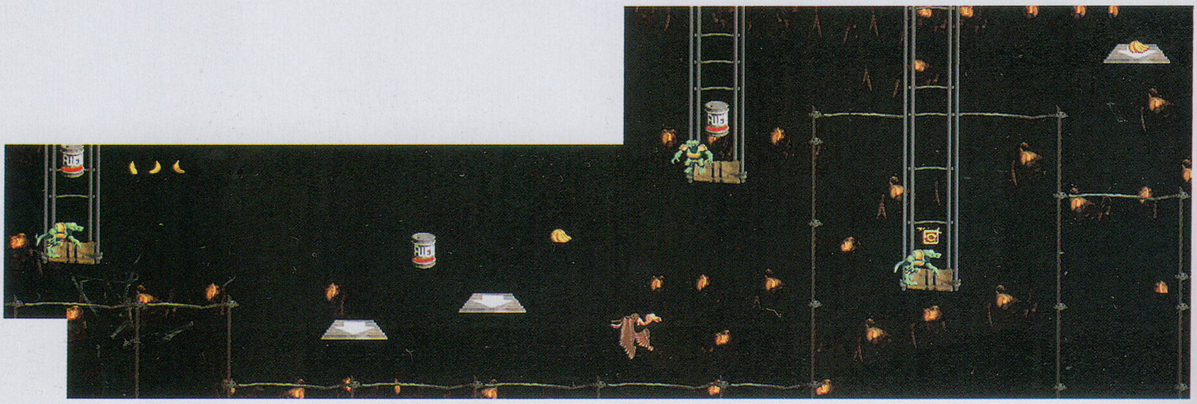


CHIMP CAVERNS 1

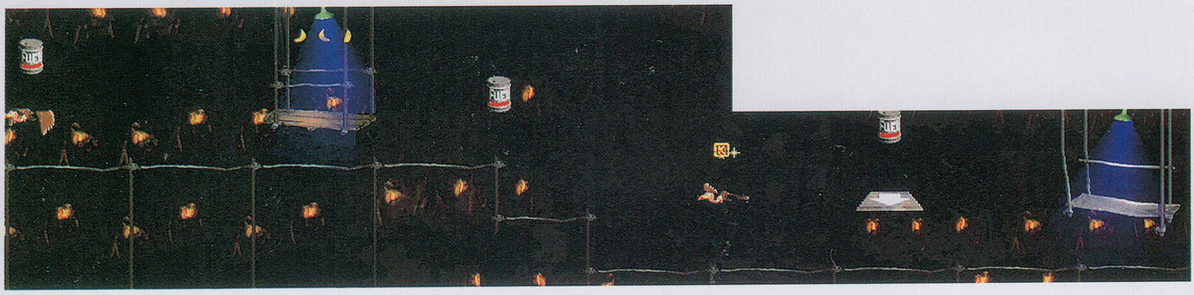
TANKED UP TROUBLE

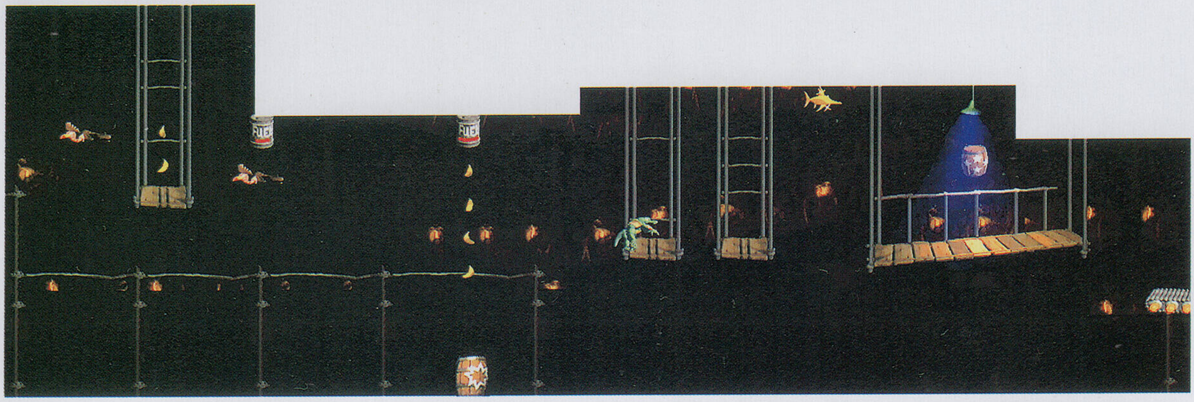
トリックトラックリフト 2





リフト下部のシグナルは燃料の残量を示している。燃料がきれるとリフトは落ちてしまうので、いかに燃料缶を取りもらさずに進むかがこの面のポイント。スタートして間もなく、リフトが上昇する箇所があるが、そこから隠し面に入れる。上りのレールの真下をねらって、リフトからとび降りよう。コンティニューバレルの手前にあるエンガードのトークンを取るには、リフトの前半部の終点近くにある燃料がカギ。画面下のタル大砲に落ちてこの燃料を取ると……動き出したリフトに乗れば、トークンを取ることができる。



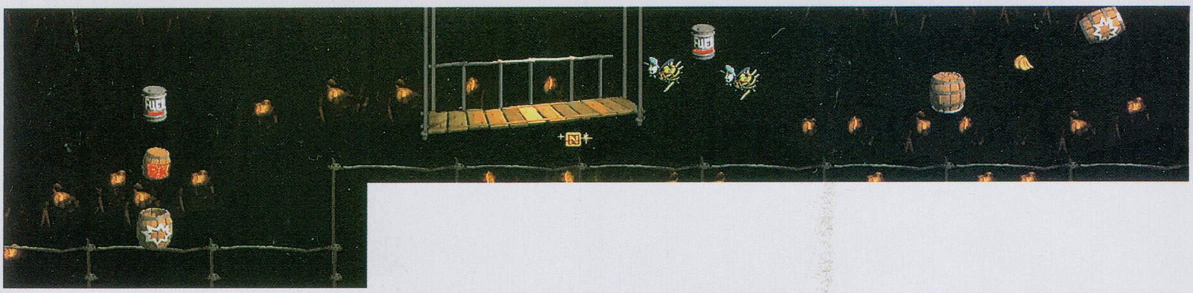




TANKED UP TROUBLE

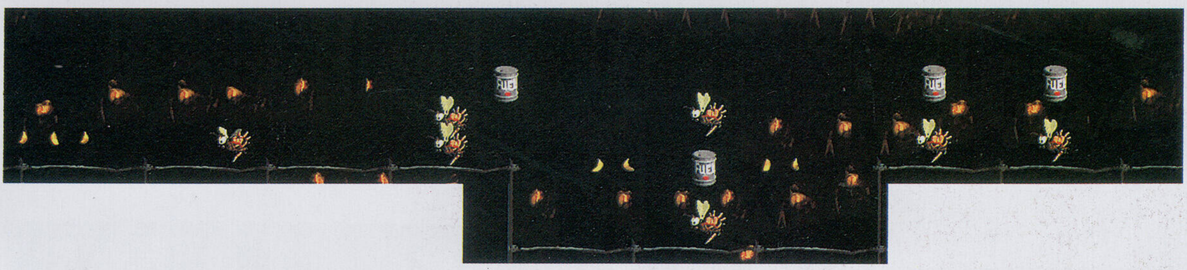
トリックトラックリフト 2

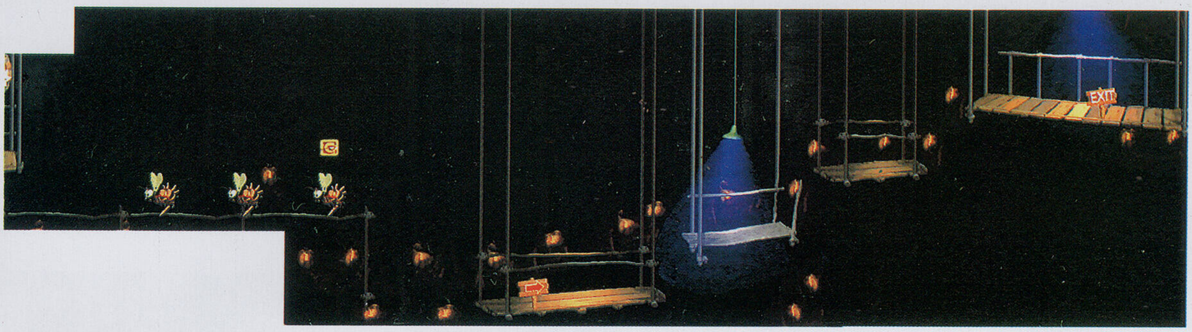






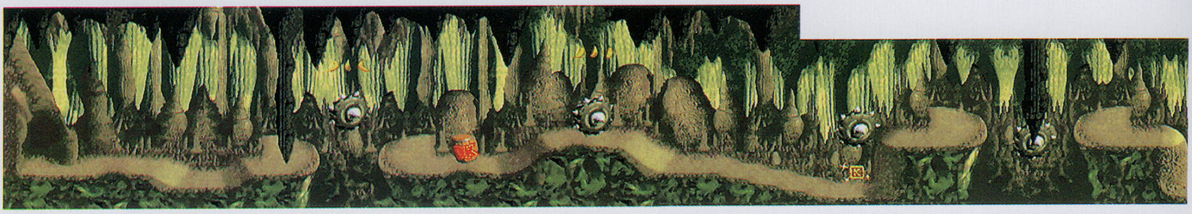




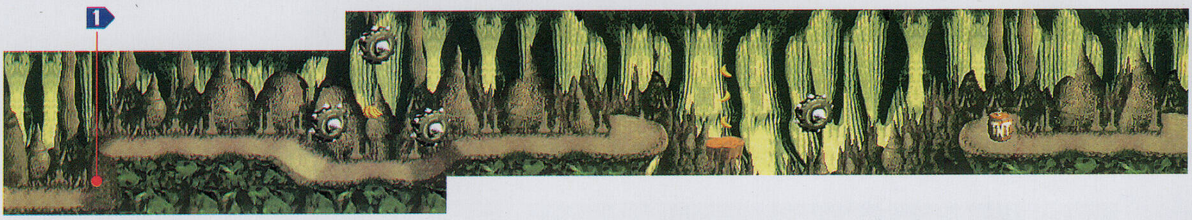

EXIT

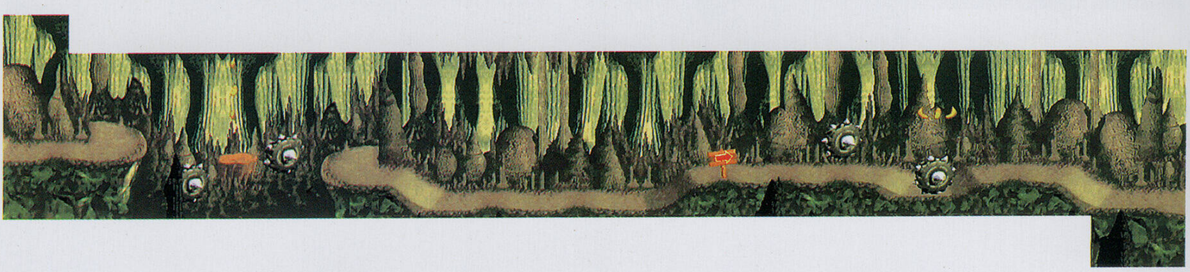
MANIC MINCERS

暴れスピナーの崖

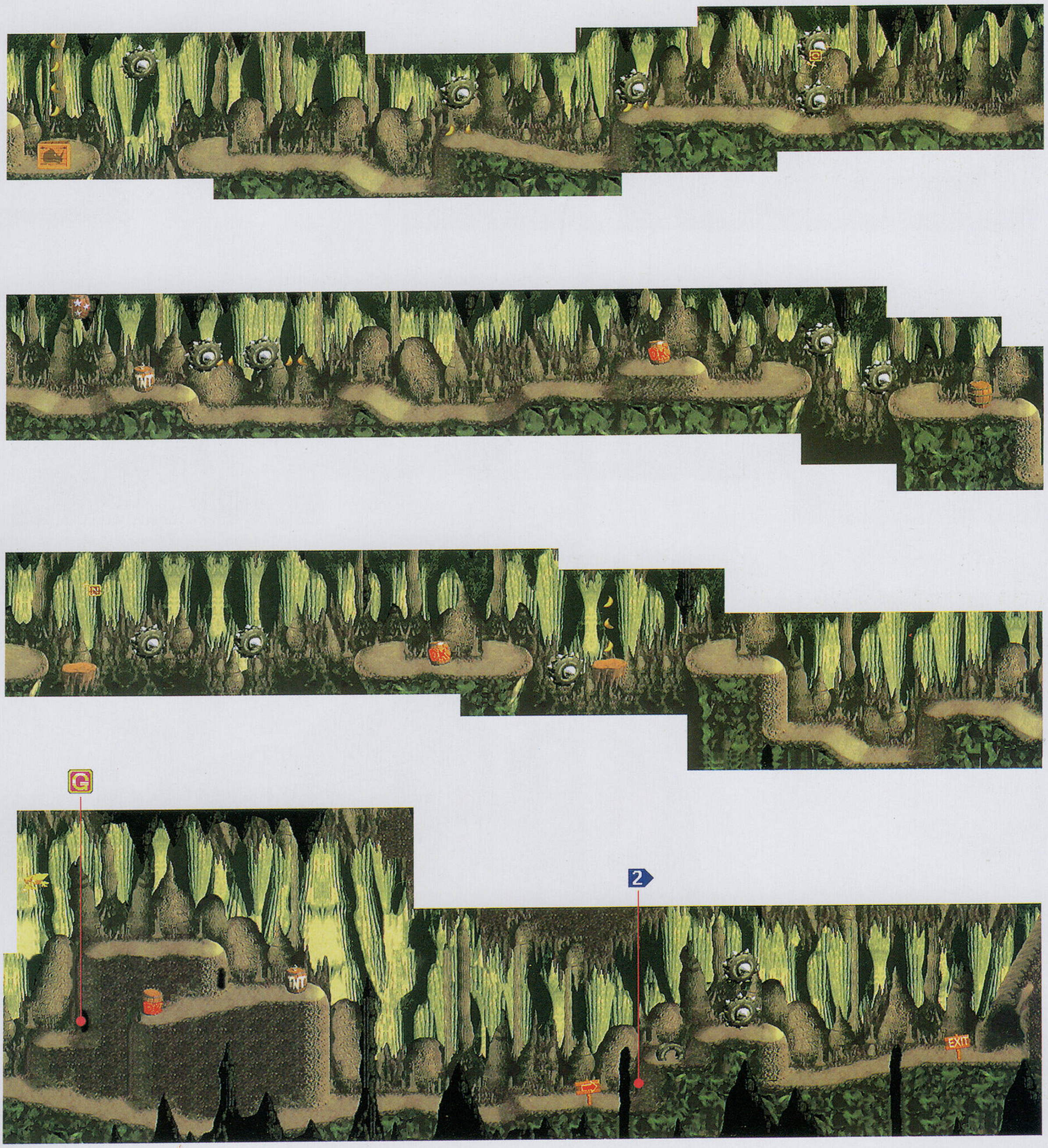








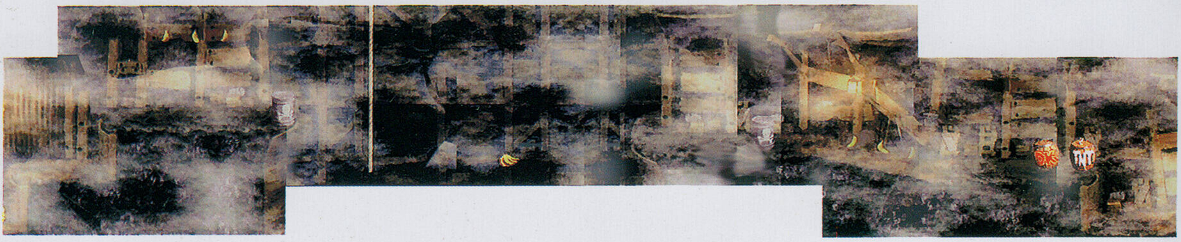
トゲタイヤがそこかしこで転がっているが、ほとんどは特定のルートを往復したり、回転したりしているので、よく見れば難なくかわせるはず。しかし後半には、画面外からいきなり現われるトゲタイヤもあるので、進路に何もないからといって、むやみにダッシュで進むのはおすすめできない。MAP4段目中盤に洞窟があるが、Gパネルはこの中。洞窟を出たところにあるTNTバレルは、その先の隠し面の入口を開けるのに必要だ。ムダに使わないこと。



MISTY MINE

毒ガストンネル

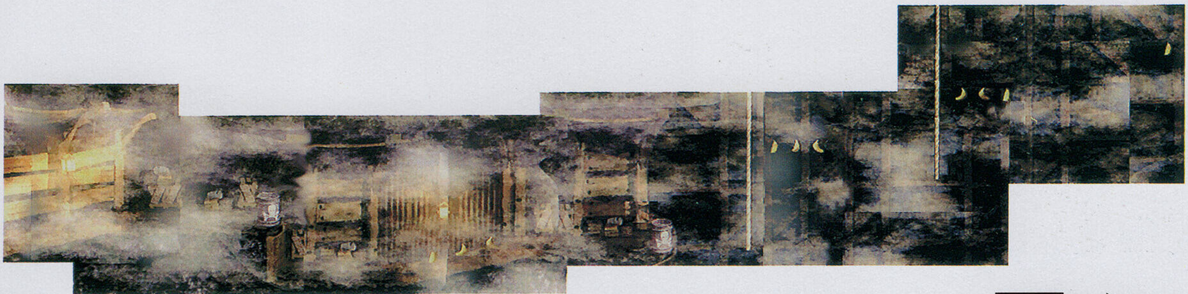






前半はガスが蔓延していて周囲が見にくい上、ドラム缶から次々と敵がとび出してくるが、TNTバレルを使えばドラム缶は壊せる。ドラム缶の下にあるアイテムも、TNTバレルを持ってきて、ドラム缶を壊さなければ取れない。コンティニューバレルの先に、つかまれば自動的に移動するロープがあるが、ロープが止まったところでそのまま下に降りると、隠し面の入口がある。ここのボーナスは、KONGパネル一式にエクスプレッソと豪華版。逃さずに入りたい。ゴール直前でぞろぞろ出てくるスリッパーは、ローリングアタックで倒した方が安全確実。

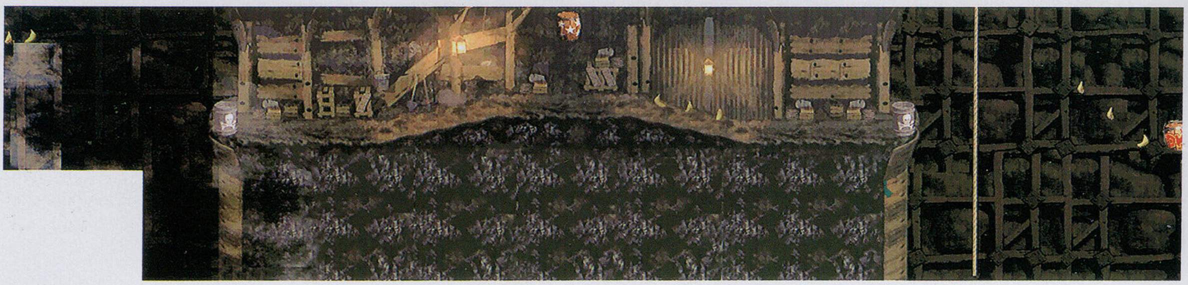


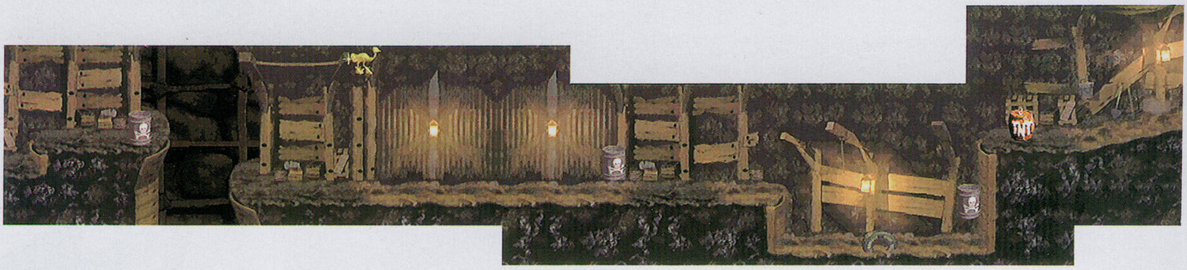


continue

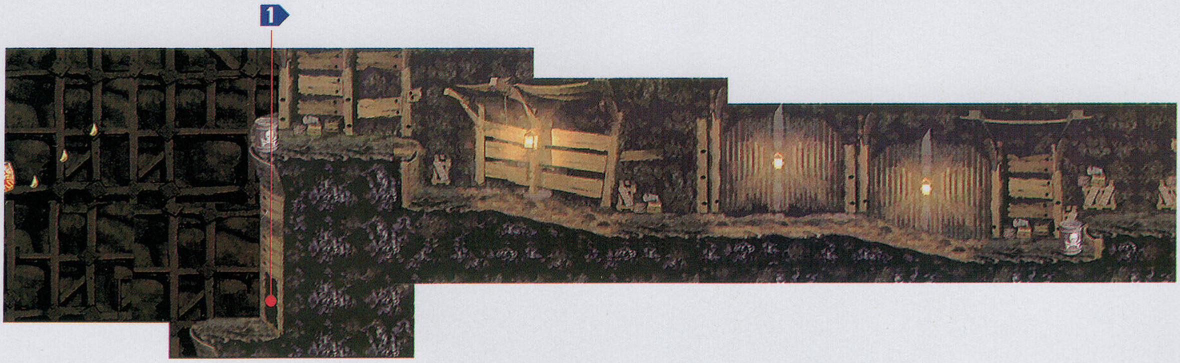
MISTY MINE

毒ガストンネル

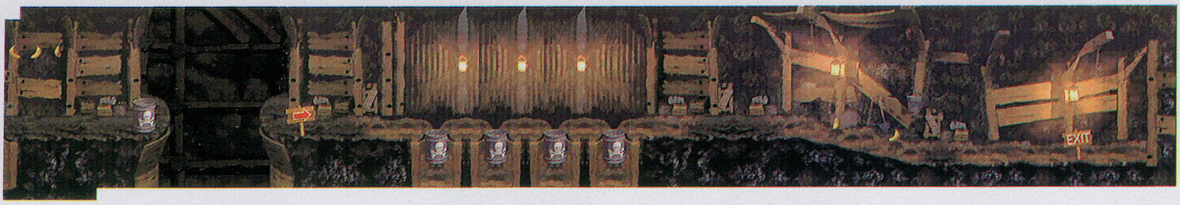






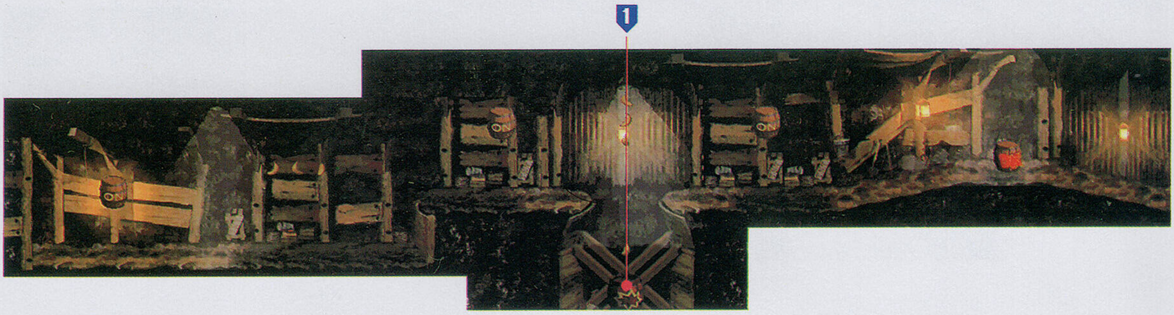

1


2


EXIT

LOOPY LIGHTS

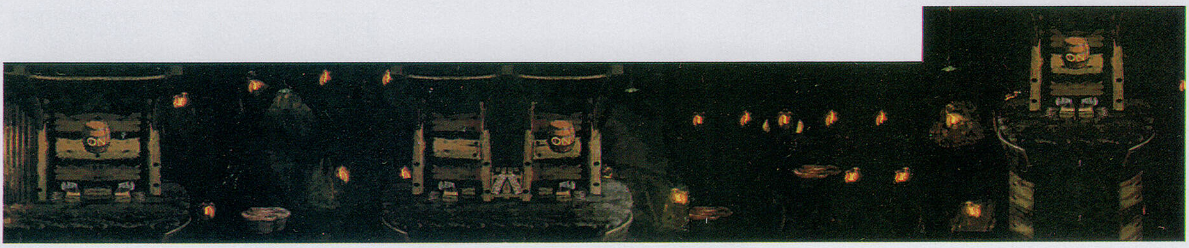
闇のスイッチトンネル







この面のタルスイッチは、敵の動きではなく、照明をコントロールしている。スイッチを無視すると、目の前が真っ暗で何も見えない。スイッチに触れること自体は難しくないが、歯をカチカチ鳴らしてやってくるクラップトラップがクセモノ。コングのジャンプを真似して同時にジャンプしてくるので、攻撃しにくいのだ。確実に倒すには、その場に止まって敵が近づくのを待ち、真上にジャンプして踏むといい。また、隠し面の中にもスイッチがある。隠し面(2)では途中で明りが消えしまい、バルーンを見逃しがちなので注意。

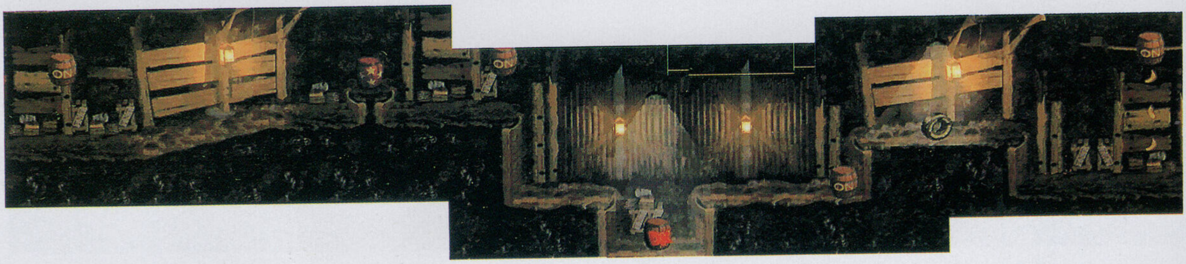


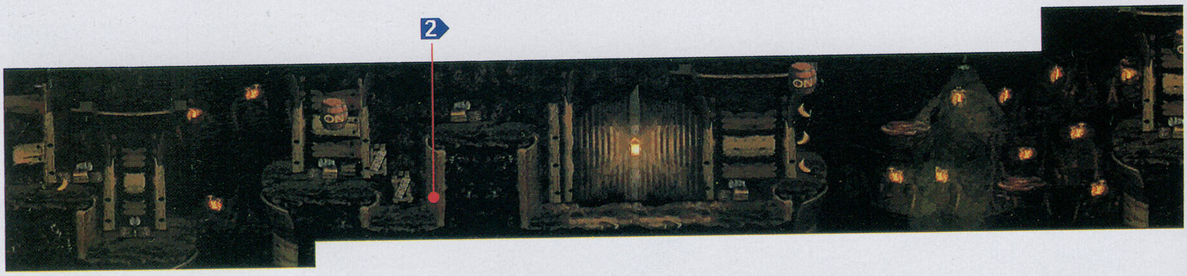


continue

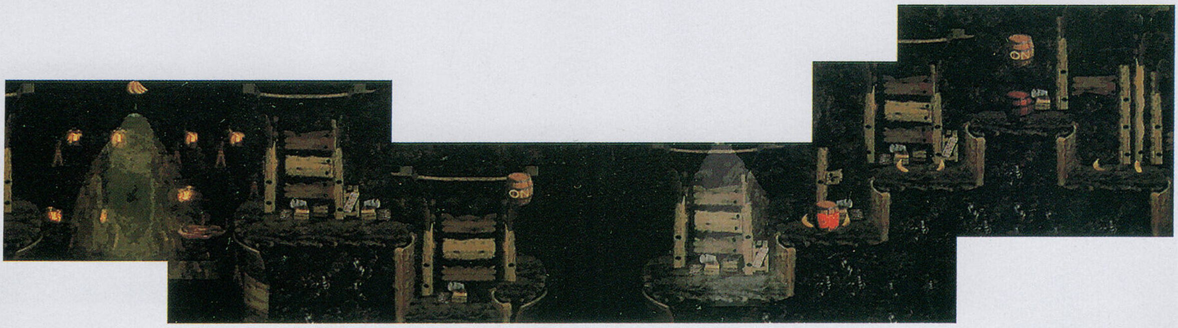
LOOPY LIGHTS

闇のスイッチトンネル







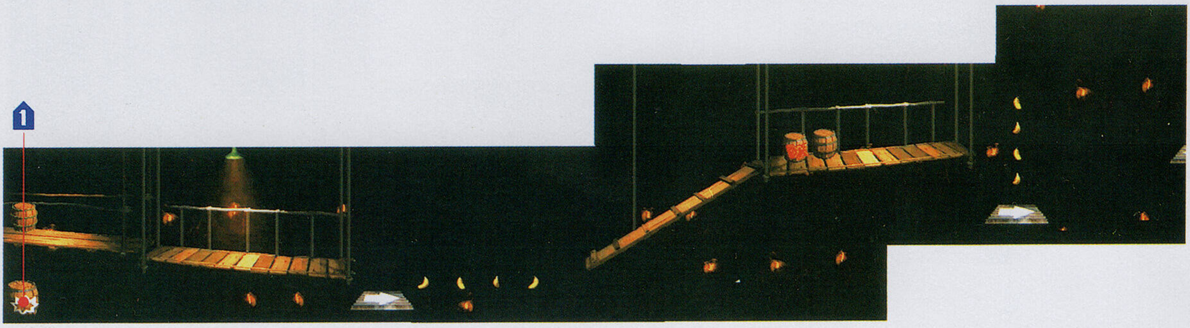

ON
ON

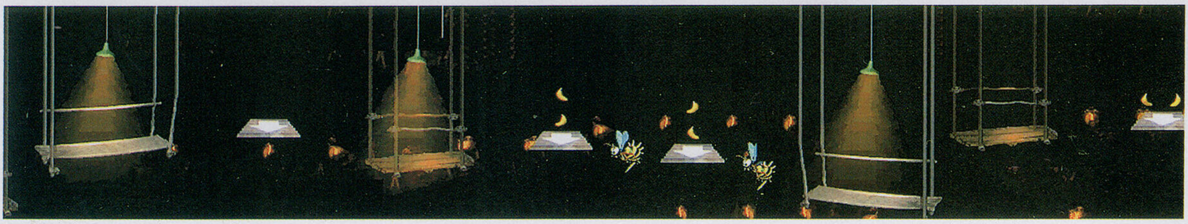


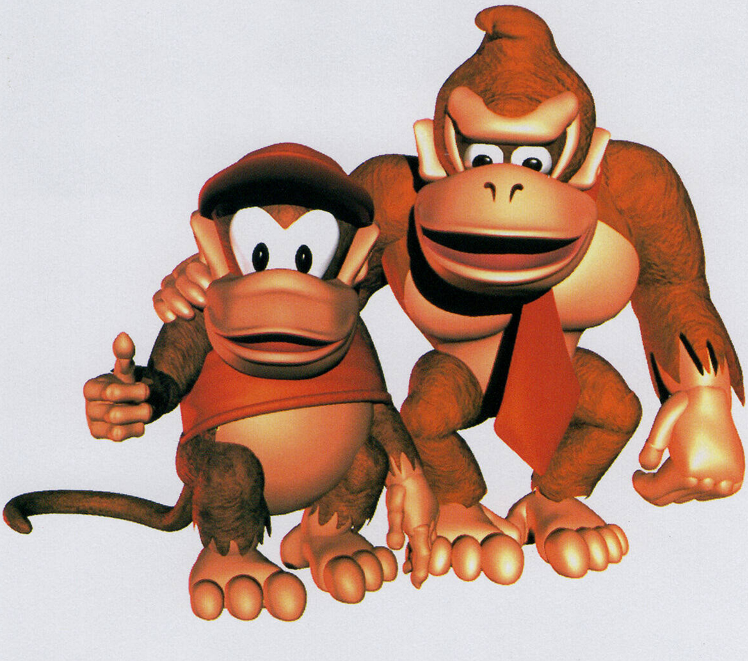

ON
EXIT

PLATFORM PERILS

最後のステップ

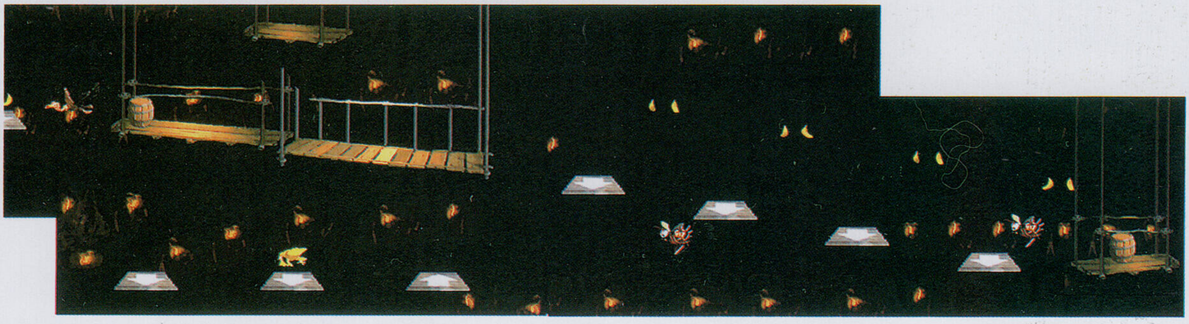






この面でもっとも強敵なのが、ドンキーが踏んでも倒せないクラッシャ。狭い足場にコイツが立ちふさがっていると避けて通ることもできないが、タル投げで倒すことができる。しかし、動く足場からタルを投げて命中させるのは至難のワザ。そんなときはタルをディディーに持たせ、そのまま敵に体当たりするのも手だ。スタート地点の下には、隠し面の入口(タル大砲)がある。ここに入るには、最初の足場に乗った瞬間に左に落ちる。画面には見えないが下に足場があって、タルまで運んでくれるぞ。

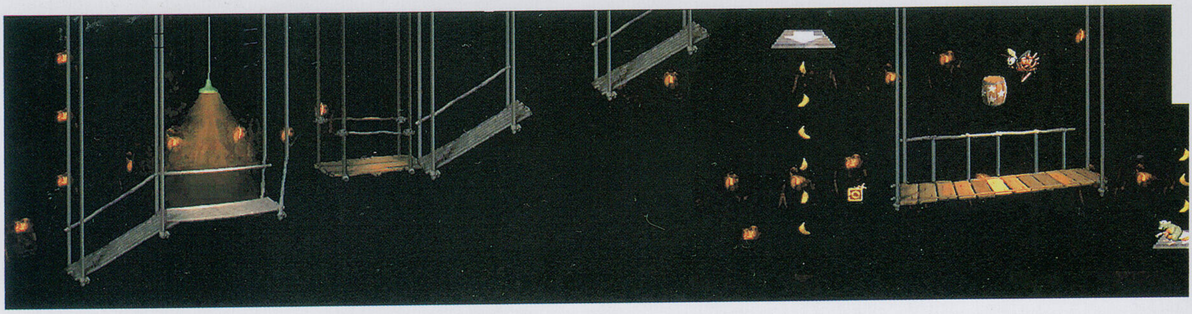


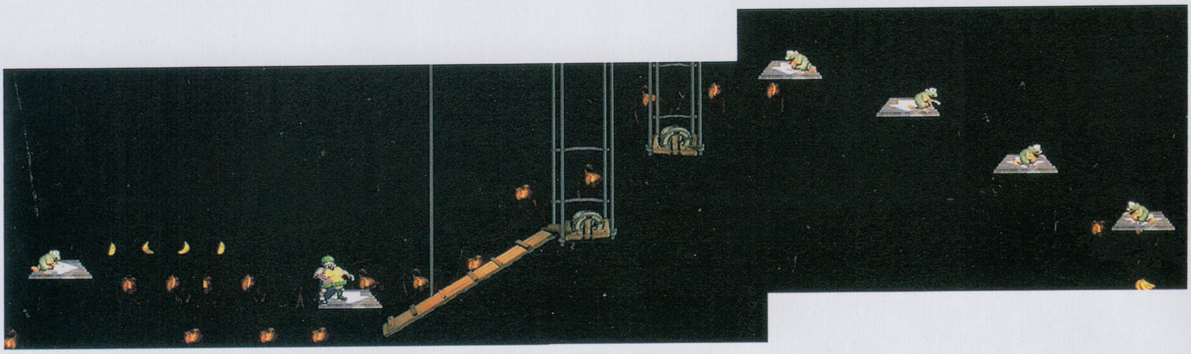


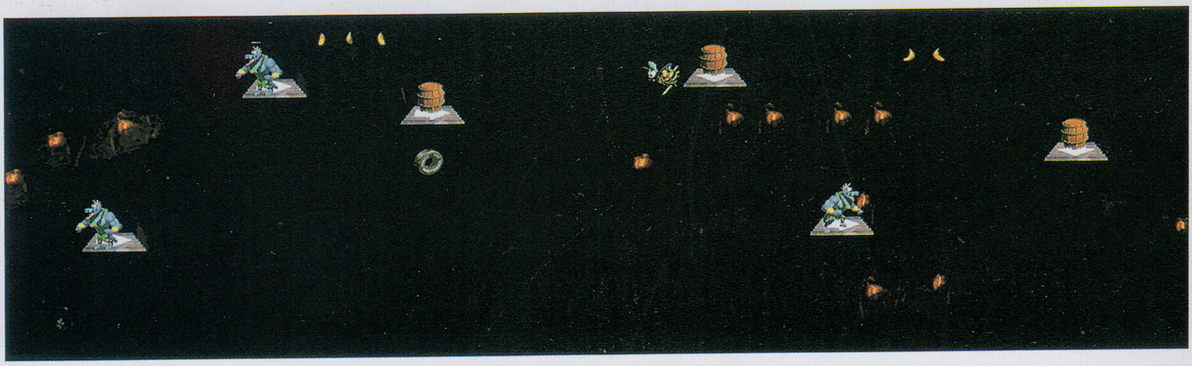


PLATFORM PERILS

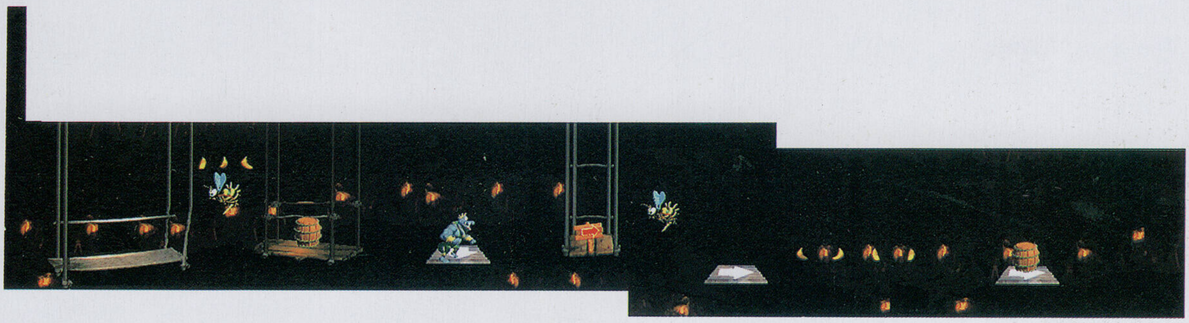
最後のステップ

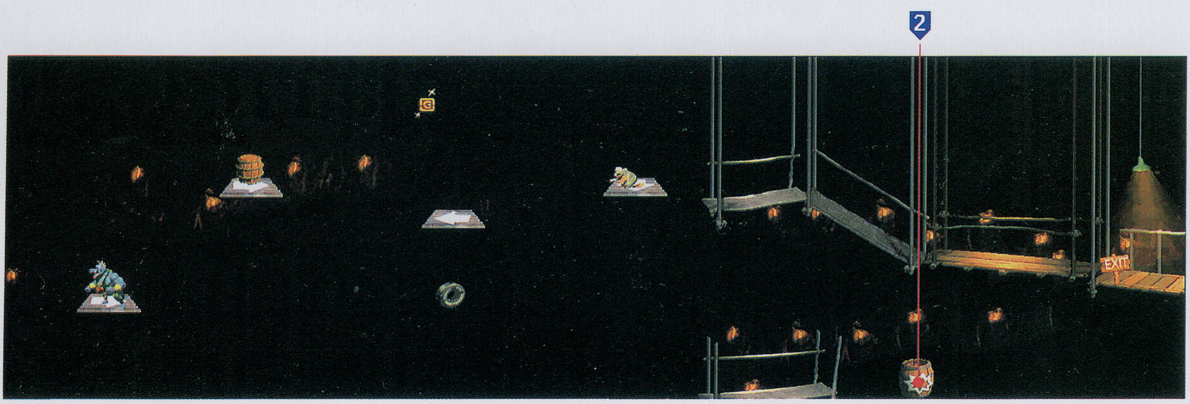




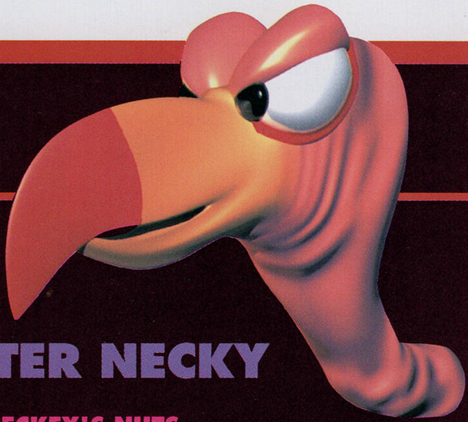


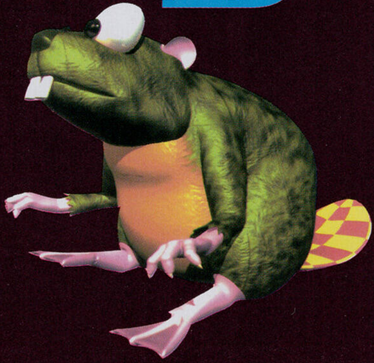





2
EXIT

THE BOSSES





MASTER NECKY
●ネッキー

LEVEL2●NECKEY'S NUTS

首から先しか見えない鳥の親玉ネッキーは、口から木の実を吐き出して攻撃してくる。ネッキーの逆サイドで待ち、飛んでくる木の実をジャンプでかわしたら、そのままタイヤジャンプ。ネッキーの頭を踏みつけよう。これを5回繰り返せばネッキーを倒せる。倒されても、やっぱり首から先しか見えない。



VERY GNAWTY
●ノーティ

LEVEL1●VERY GNAWTY'S LAIR

左右にとびはねるように動いて体当たりしてくるが、速度はそれほど速くない。ノーティの足がちょうど地面に着地したときをねらって、ジャンプ攻撃。これがいちばん安全な攻撃のタイミングだ。5回ヒットすれば倒せる。





QUEEN B.
●クイーンB

LEVEL3●BUMBLE B RUMBLE

画面の左右のどちらかまで飛んだ後、急降下して襲ってくる。タルをぶつけて攻撃しよう。攻撃を受けると、しばらくは怒って体が赤く点滅する。そのあいだは攻撃が効かないので、よけるしかない。あまり端に寄らずに、タルを持ったまま左右によけながら待ち、黄色にもどったらまた攻撃。タルを持ちっ放しで攻撃できるディディーの方が楽かも。



REALLY GNAWTY
●怒りのノーティ

LEVEL4●REALLY GNAWTY'S RAMPAGE

見た目はレベル1のノーティと同じだが、動きは少々トリッキーになっている。ノーティは攻撃を受けると、受けた回数だけ高くジャンプする。まずは高いジャンプの下をくぐるようにしてかわしてジャンプ攻撃。後半になると、高くジャンプしたあとに、横に大きくジャンプしてくる。高いジャンプをかわしたら、そのあとの大ジャンプの着地点を予測してジャンプすればいい。





DUMB DRUM
●ダムドラム

LEVEL5●BOSS DUMB DRUM

コングたちをねらって地面に落下してきたあと、敵キャラを2匹ずつ吐き出してくる。ダムドラムが落下する回数は、コングたちの攻撃を受けるたびに1回ずつ増え、最高5回まで増えていく。敵キャラは左右にわけて吐き出されるので、画面の左右どちらかに寄っていれば、敵キャラにはさまれる心配はない。最後の2回の敵キャラはクランプとアーミーなので、1発で倒せるドンキーで戦った方がいい。



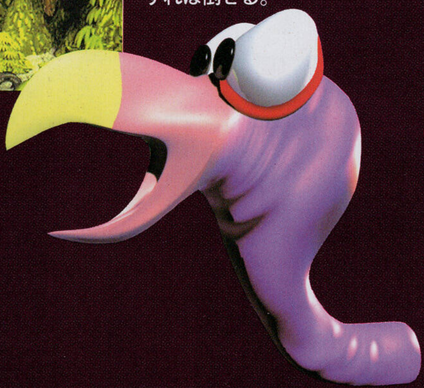


MASTER NECKY SNR.
●怒りのネッキー

LEVEL6●NECKY'S REVENGE

またまたネッキーが登場。レベル2のネッキーと同じく、口から木の実を吐き出してくるが、ねらいは前より素早く正確になっている。ネッキーが出てきた逆サイドで待ち、木の実が飛んできたら真上にジャンプしてかわそう。木の実を吐き出す回数は、ネッキーが受けたダメージ数＋１回なので、その回の最後の木の実をかわしたら、そのままタイヤジャンプで攻撃。5回攻撃すれば倒せる。







KING K. ROOL
●キングクルール

GANG-PLANK GALLEON/キングクルールの船

弱点は頭。王冠を投げた時が攻撃のチャンスだ。コングたちが攻撃しないと投げた王冠はまたもどってくるが、攻撃がヒットすればなぜか大丈夫。そして攻撃を受けると、キングクルールは突進してくる。突進の回数はダメージ数と同じ。片道１回、１往復、１往復半と増えていく。突進をジャンプでかわしながら３回攻撃すると、今度は鉄球を降らせてくる。ローリングかダッシュで素早くよけよう。鉄球を降らした直後はやはり王冠を投げてくるので、そこを攻撃。鉄球が降ってくる回数も、攻撃を加えるたびに片道１回、１往復、１往復半と増えていく。

３回攻撃するとキングは死んだふりをする。全員の名前がKで始まるニセのスタッフロールが流れるが、それが終わるとキングは復活し、跳ねながら襲ってくる。キングの下をくぐるようにしてかわし、王冠を投げたところをジャンプ攻撃。やはりダメージ数が増えるにつれ、襲ってくる回数も片道1回、1往復、1往復半と増えていく。船のマストの右側が、比較的安全地帯。3回攻撃すれば本当のエンディングだ。



BONUS LEVELS
ボーナスコース

キングクルールの船にたどり着くまでに、ドンキーとディディーは33のメインコースをクリアしなければならない。途中、キャンディーコングのセーブポイントに寄れば、それまでにクリアしたルートをセーブしてもらえるが、ここでセーブバレルにとび込むと、画面にコースの攻略率(%)が表示される。
この攻略率の内訳は、33のメインコース+67のボーナスコースで100%。さらに最後のボス、キングクルールを倒すと101%になり、これでゲームを完全攻略したことになる。
ボーナスコースをクリアしても、そのあとにコンティニューバレルを通過するかメインコースをクリアしないと、そのボーナスコースのパーセンテージは加算されないので注意しよう。
ボーナスコースの位置はメインコースのMAP中に示されているが、ここではボーナス全67コースのMAPと、そこで入手できる主要アイテムがチェックできる。67の隠れた入口を見つけ出し、101%徹底攻略をめざせ!

ボーナスコースで入手できるアイテム(バナナを除く)は、各コースナンバーのわきに示されている。Rのマークはルーレットを表し、3〜4種類のアイテム(組合わせはそれぞれ異なる)の中からどれかひとつが手に入る。




2L84ME

KONGO JUNGLE [コンゴジャングル]



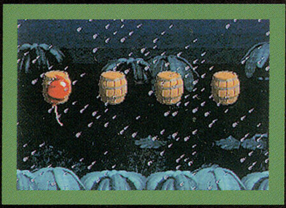
1-1



1-2

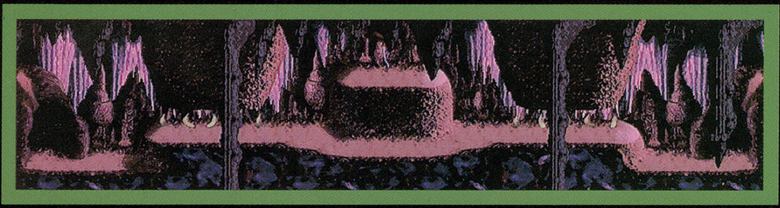


2-1



2-2

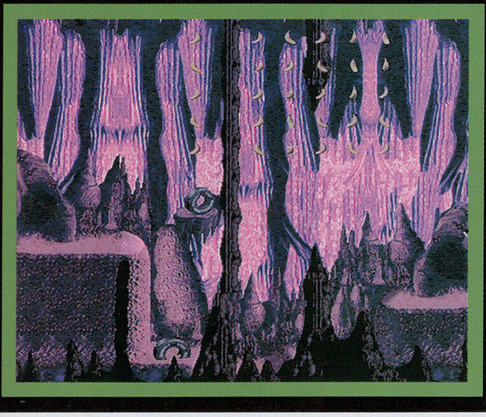
3-1

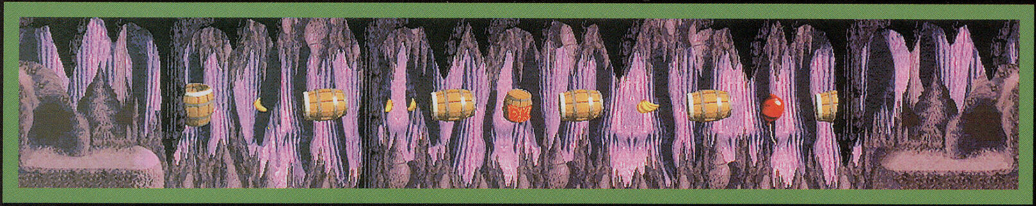


3-2

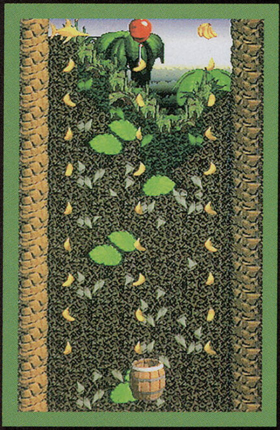


3-3





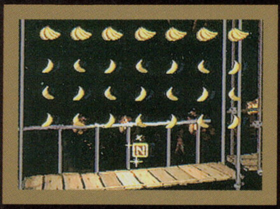
5-1



5-2

MONKEY MINES [モンキーマインズ]

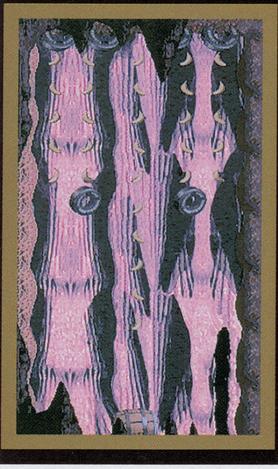
1-1 N



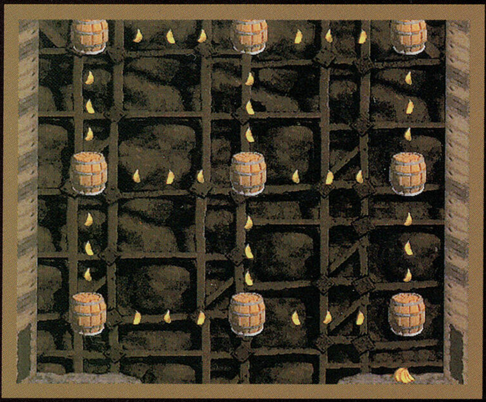


3-1 R

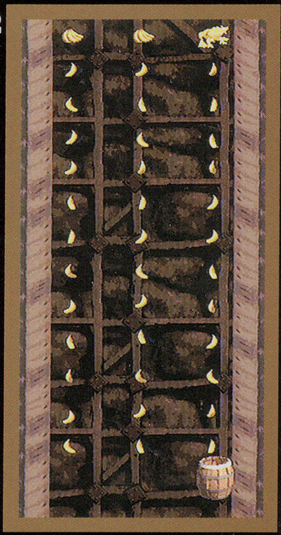
3-2



4-1



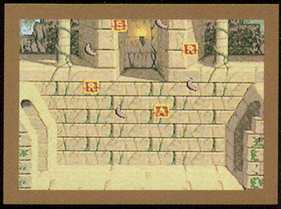
4-2



5-1 K



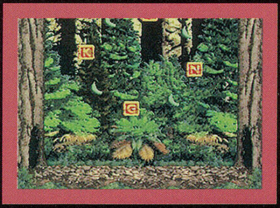
5-2



5-3



VINE VALLEY [森の岬]



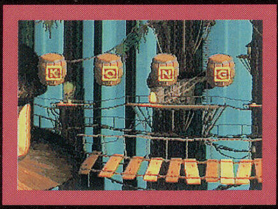
1-1



1-2

1-3

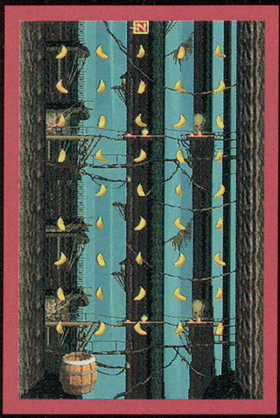




2-1



3-1



2-2

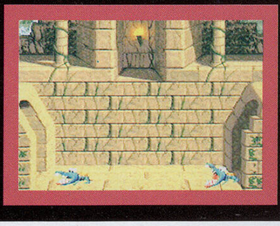
3-2





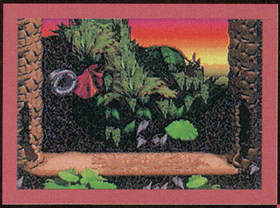
4-1

4-2

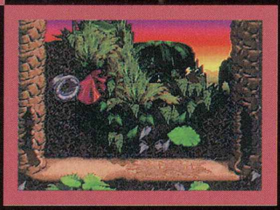




5-1



5-2



5-3



5-4



5-5

GORILLA GLACIER[ホワイトマウンテン]



1-1



1-2



1-3

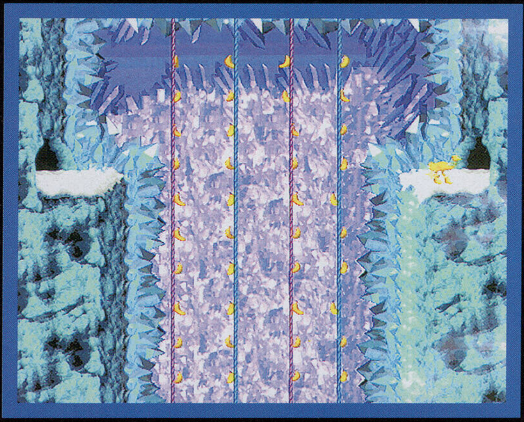
GORILLA GLACIER [ホワイトマウンテン]



2-1



2-2



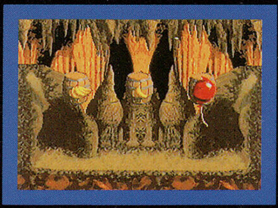
2-3



3-1



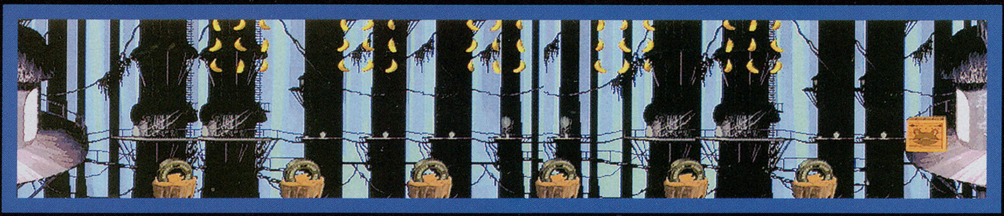
3-2



5-1



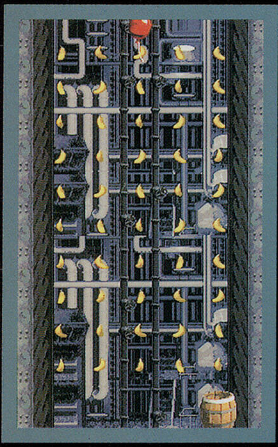
5-2 G



6-1

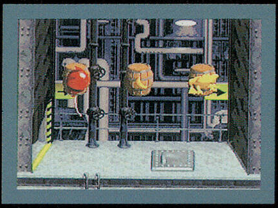


6-2

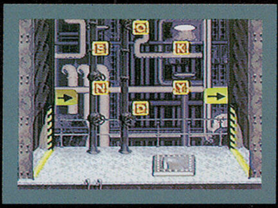


1-1

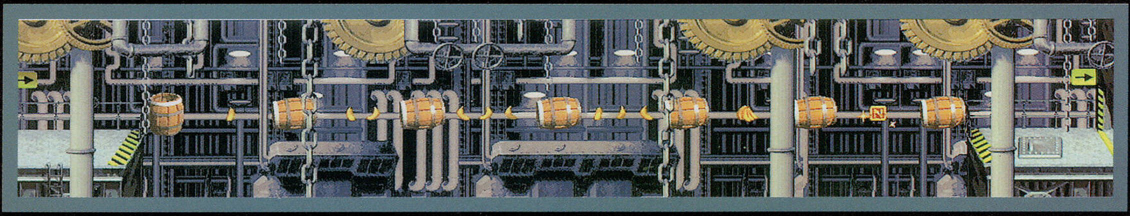
1-2-a

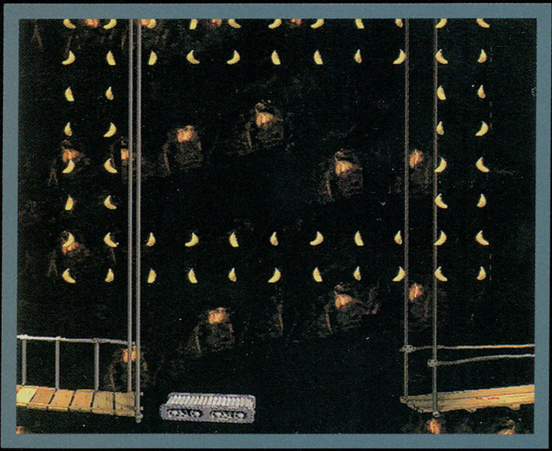


1-2-b

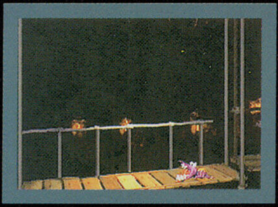


1-3

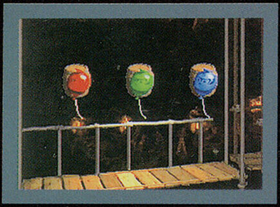




2-1



2-2

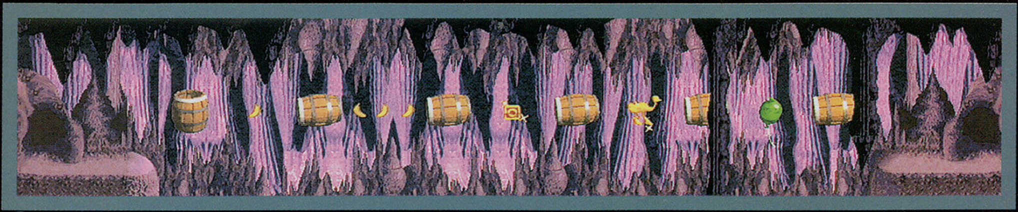


2-3

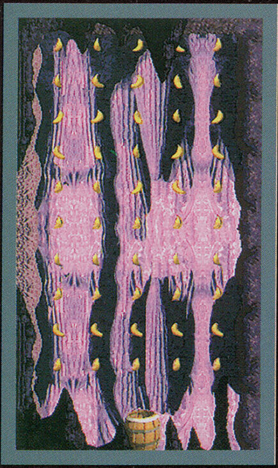
3-1



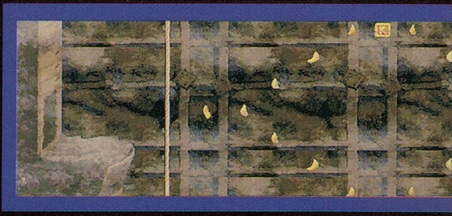
3-2

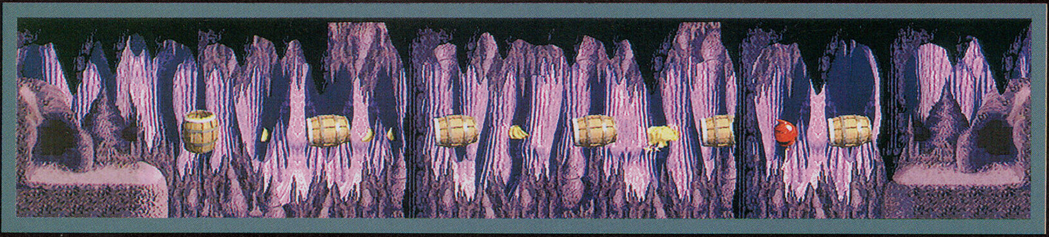


KREMKROG INDUSTRIES INC.【カントリーファクトリー】

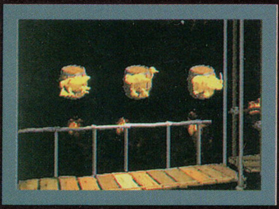


3-3

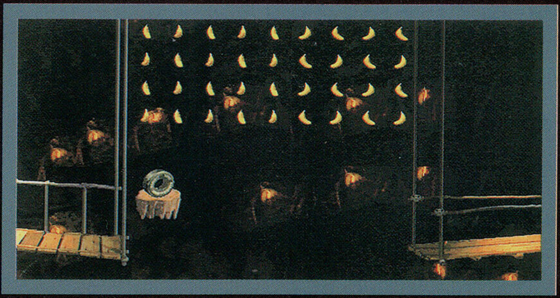




5-1

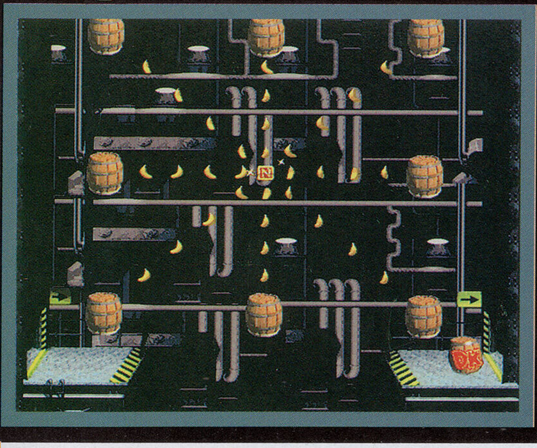


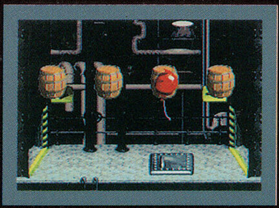
5-2



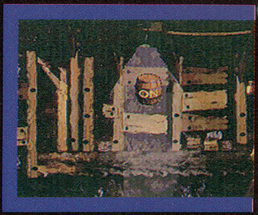
5-3

6-1

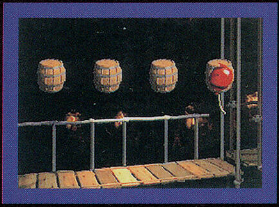




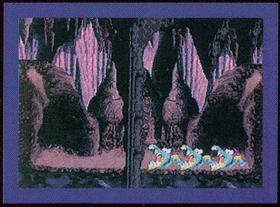
6-2



CHIMP CAVERNS[闇の入り江]



1-1



2-1



2-2



3-1



3-2



4-1

4-2



5-1

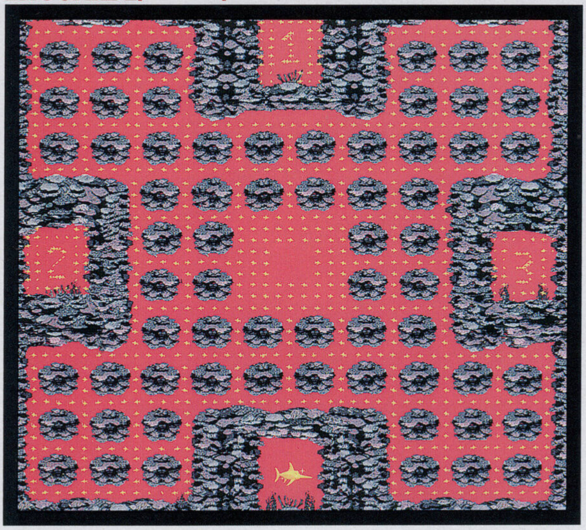


5-2

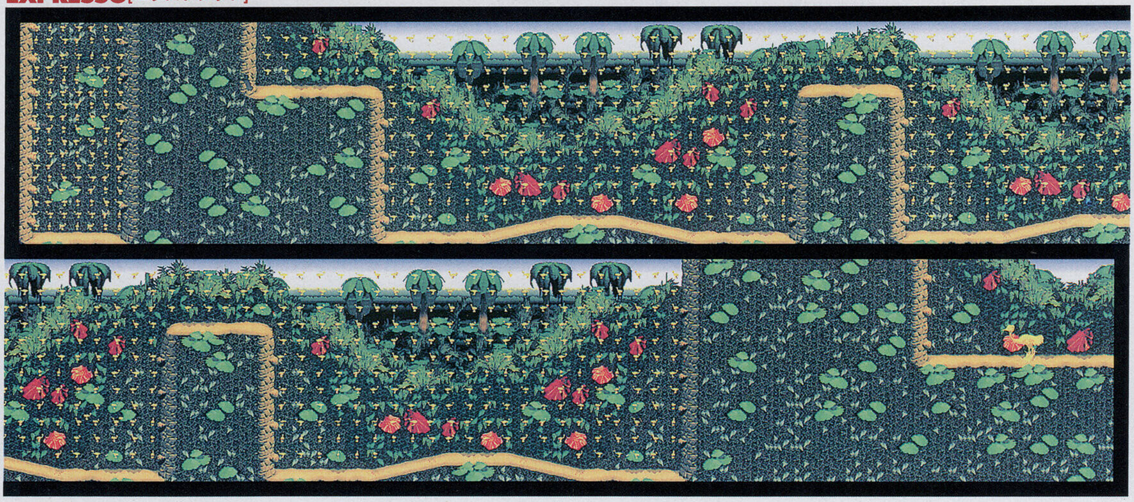


同じトークンを3個集めると挑戦できるアニマルボーナスステージ。ミニトークンを100個取るごとにライフが1UPする。より多く集めるコツは、トークンの密集地帯をねらうこと。そして、どのステージにも隠れている巨大トークンを取ることだ。
巨大トークンはスコアを一気に2倍にしてくれるので、時間ギリギリまでスコアを増やし、最後にダブルアップさせるのが賢いやり方。各アニマルの目標スコアと巨大トークン獲得に必要な残り秒数(巨大トークンに近づきながら進んだ場合)の目安は、エクスプレッソ/900・15秒、ランビ/700・30秒、エンガード/700・10秒、ウィンキー/800・20秒。
ただしこのボーナス面に入ったあとは、元のステージのスタート地点(コンティニューバレルを通過している場合はコンティニューポイント)までもどされてしまう。ボーナス挑戦も、ときには考えものということだ。

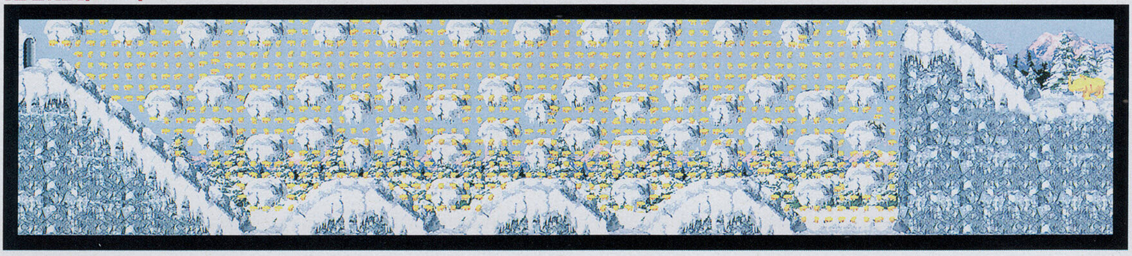
ENGUARDE[エンガード]



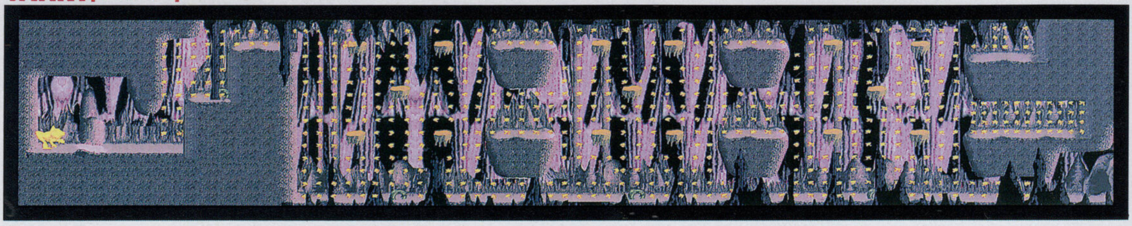
EXPRESSO[エクスプレッソ]



RAMBI[ランビ]



WINKY[ウィンキー]



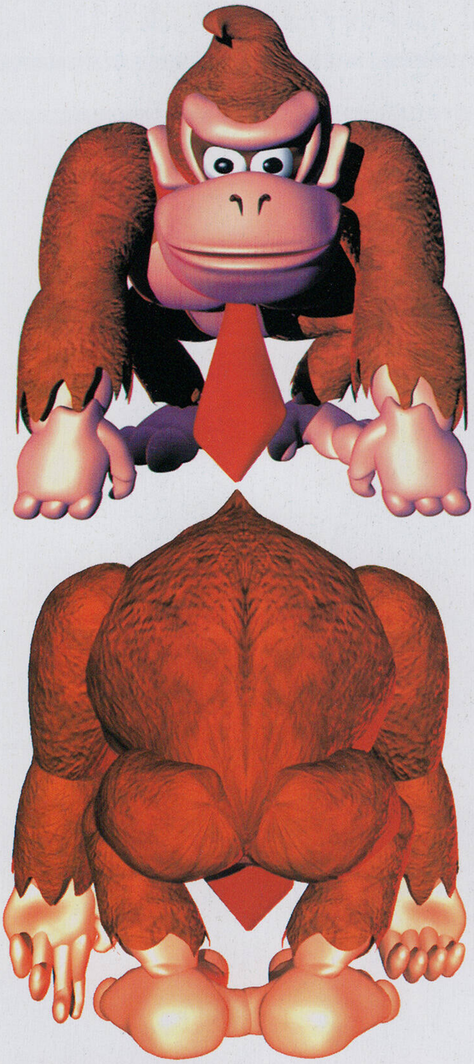
The Making of Super Donkey Kong

CGが生んだスーパーファミコンの新しい世界

いままでのテレビゲームとは違う!
『スーパードンキーコング』を見れば、誰もがそう思うはずだ。
光と影が織りなす立体的な映像、
ドンキーやディディーをはじめとする
キャラクターの生き生きとした表情と
なめらかな動きには、
思わず目を見はらされる。
そして、それはスーパーファミコンで
こんな表現ができるのかという驚きでもある。
さて、では、この圧倒的に美しいグラフィックは、
いったいどのようにして作られたのだろうか。

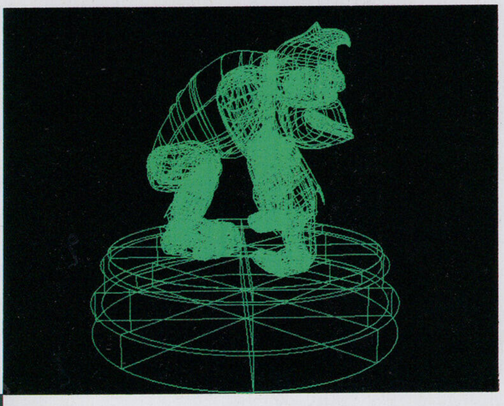


Text : Toshiyuki Ueno
Photo : Nintendo of America



▲三次元モデルの表面に皮膚や毛を描き加え、レンダリングを終えるとドンキーが完成。もともとが立体で作られているから、ゲームには出てこない後ろ姿も当然存在する。

▼モデリング中のドンキーコング。正面、横、斜めとあらゆる角度から形をチェックする。最終的には二次元の絵になるものも、最初は三次元の絵として作られる。



「立体の絵」として描かれたキャラクター

なぜ『スーパードンキーコング』のグラフィックは、これほどまでに立体的でリアルなのだろうか。答えは簡単。すべてのキャラクターや背景をCG(コンピュータグラフィックス)で作っているからだ。

これまでのテレビゲームはほとんどの場合、人間がグラフィックエディタ(マリオペイントの高度なものと思えばいい)を使って、キャラクターの動きをひとコマひとコマ描いていた。いわばセル画を使ったアニメのようなものだから、どんなに精密に描いたとしても平面であることからは逃れられない。

これに対してCGは、ひとことでいえばコンピュータの中にある仮想のスタジオで撮影された立体の絵である。「どんな形のものが」「どんな光に照らされて」「どんなカメラで」「どの位置から」撮影されているかを決めてやると、その設定をもとにコンピュータが計算をし、絵として完成させていくのだ。だからどんなに複雑な設定も思いのままだし、もともと立体の絵なのだから、立体的に見えるのも当然というわけである。

ちなみに今回の製作にはシリコングラフィクス社のワークステーションと、エイリアスリサーチ社のパワーアニメーターというCG作成ソフトが使われているのだが、これはあの『ジュラシックパーク』や『ターミネーター2』のCGを作るのにも使われた強力な開発ツール。本書に掲載されている『スーパードンキーコング』のイラストは、どれもこの開発ツールで作られたCGである。これを見てもらえれば、そのスゴさもわかろうというものだ。

では、このCGがどのようにして作られたのか、キャラクターの絵を例にとって、もう少しくわしく見てみることにしよう。『スーパードンキーコング』を作ったのは、イギリスのレアという会社。日本ではなじみが薄いが、アメリカ任天堂をはじめ各国のゲームメーカーと提携し70タイトル以上のゲームを作ってきた実力派のソフトハウスだ。マニアックなゲームファンなら『バトルトード』を作った会社といえばピンとくるだろう。

ティム・スタンパーをリーダーとするレアのスタッフが最初にしたのは、キャラクターのコンセプトを決めること。CGだからといって、いきなりコンピュータに向かってキーボードをパチパチやるわけではないのだ。気性が荒いとか、足が遅いといった性格も最終的なキャラクターの動きに関わってくるのでおろそかにはできない。コンセプトが決まったら、簡単なスケッチをおこす。

次にスケッチをもとにして、コンピュータ上でキャラクターの三次元モデルを作る。ここからが本格的なCG製作のはじまりである。基本的な三次元モデルができると、スタッフはあらゆる角度からこれを眺め、それが最初のスケッチやキャラクターの特徴と一致するかどうかチェックしながら、すみずみまで細部を描き込んでいく。

ただし、この時点ではキャラクターはまだワイヤーフレーム(線画)の状態だ。そこでキャラクターをより本物らしく見せるために、表面に肌のキメや凸凹などを描き加えた後、レンダリングを行なう。レンダリングとは、そのキャラクターの形や照明の当

たり具合などをコンピュータが計算し、1ドットごとの色を決定して塗りつぶしていく作業のことだ。こうしてレンダリングが終わると、ようやく1枚の静止画CGができる。

さらに、これをアニメーションにするために、キャラクターの体の各部や照明を少しずつ動かしては再度レンダリングをくり返して、何枚もの画像を作る。各キャラクターとも、自然な動きを出すために動作ごとに最低でも8コマの動画が用意されていて、ドンキーやディディーなど登場頻度の高いキャラクターはその倍、ウィンキーにいたっては28コマもの動画が作られたそうだ。

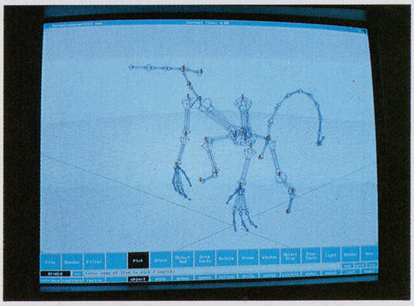
「見えない部分」が生む豊かなイメージ

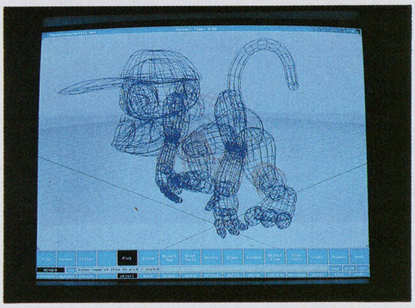
この一連のプロセスに要した時間は三次元モデルを作るのに1〜2週間、表面の仕上げに1週間、アニメ化に2〜3週間。特に表面の仕上げとアニメ化は試行錯誤の連続だったという。ひとつのキャラクターでこれだから、全体を考えると大変な手間と時間がかかっているわけだ。

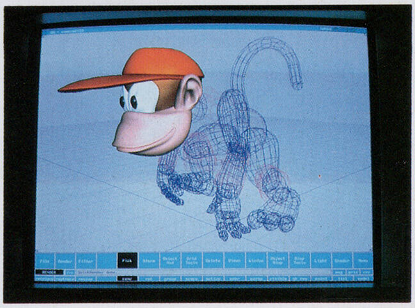
だが、こうやってできたCGも、そのままスーパーファミコン上で表示できるわけではない。ワークステーション上では、1280×1024ドット1680万色もの超精細データとして作成されるCGだが、残念ながらスーパーファミコンではそこまでの解像度はないのである(現行の家庭用テレビの解像度が低いせいもある)。そこで、『スーパードンキーコング』では、オリジナルのCGデータをスーパーファミコンに適した色数や解像度に変換したものをROMに収めている。

それなら、始めからスーパーファミコンと同じ解像度や色数でCGを作ればいいじゃないかと思う人もいるだろう。だが、オリジナルCGを高いクオリティで作っておくのには、ちゃんと理由がある。静止画では認識できない微妙な色あいも、動画になると完全とはいわないまでもオリジナルに近い状態で再現できるようになるからだ。たとえば、仮に灰色を表示したいのに、スーパーファミコンでは灰色が出せなかったとしよう(もちろん実際には出せる)。そんなときも動画であれば、白と黒を交互に高速に表示することで、人間の目には灰色に見える。こうした「錯覚」を利用することで、見かけ上では、実際のスーパーファミコン解像度や色数よりも多くの色数や高い解像度が実現できるのだ。そして、その結果として、キャラクターや背景の微妙な陰影やなめらかな動きが生み出されているのである。こうした「見えないところ」にこだわる、一見ムダとも思える努力が『スーパードンキーコング』の豊かなイメージを作り出しているのだ。

この先登場するUltra64は、ROMカートリッジの容量、発色数ともスーパーファミコンをはるかに越えるものとなるだろうし、ポリゴンの高速描画も可能になることは間違いない。スーパーファミコンでここまでやってくれるレア社のことだから、Ultra64でもきっと我々の度肝を抜くようなことをしでかしてくれるはずだ。その日を楽しみに待ちつつ、今は『スーパードンキーコング』の世界をじっくりと堪能しようではないか。

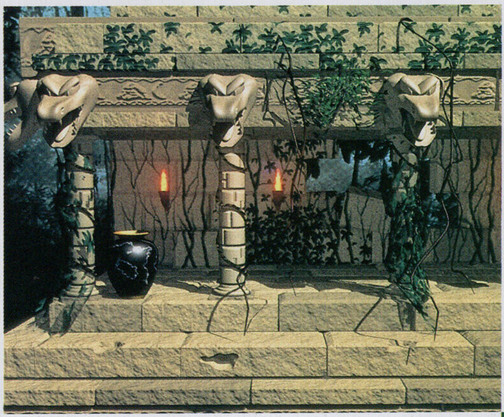






▲「パワーアニメーター」でキャラクターの骨格を組立て、ボディパーツを形づくっていく。これによって筋肉の盛り上がりや間接の柔軟な動きも表現でき、自然な動きが生まれる。

▼背景もすべてCGによって描かれている。このぐらい複雑な絵になると、シリコングラフィクスの高性能コンピュータでもレンダリングするだけで2日かかるという。



任天堂公式ガイドブック

スーパードンキーコング

監修
糸井重里〈エイプ〉

編集
桶谷紀子〈キノキリ〉
折原光治
野口豊
細越理加

デザイン
横山勝〈キノキリ〉
小島伸行
冨松志朗

制作
渡辺隆司〈キャメルクラッチ〉
大窪純一郎〈小学館〉

協力
任天堂株式会社
Nintendo of America Inc.
Rare Co.Ltd.

Special Thanks
川口孝司
本郷好尾
Dan Owsen
Tim Stamper
Eriko Tamura

1994年12月20日初版第一刷発行

発行人
田辺茂男

印刷所
株式会社美松堂 Printed in Japan

発行所
株式会社小学館
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　(00180-1-200)
電話　編集　03-3230-5395
　　　販売　03-3230-5747

ISBN4-09-102501-3





雑誌 69913－1

定価980円
（本体951円）

T1069913010987

SUPER Famicom®

任天堂公式ガイドブック

スーパードンキーコング

◆ 小学館

SUPER Famicom

任天堂公式ガイドブック

スーパードンキーコング

◆小学館